

Advanced  
**Dungeons & Dragons®**

# PLANE SCAPES

CADRE DE CAMP





PLANE

SCAPE™

CADRE DE CAMPAGNE



SIGIL

E+

L'OUTRETERRE



## TABLE DES MATIÈRES

<b>LES PLANS, CADRE D'AVENTURE</b> .....	4	Clés de portails .....	56
Pour quoi faire ? .....	6	Les réalités de l'impossible .....	58
L'or et la gloire .....	6	Description de Sigil .....	58
L'aspect merveilleux .....	6	Le haut et le bas .....	58
Les objectifs à long terme .....	6	Le jour et la nuit .....	59
Le thème .....	7	Le climat .....	59
Des philosophes armés de massues .....	8	Le lierre-rasoir et la vermine des rues .....	59
Le thème de la faction .....	8	Les matériaux de construction .....	61
Structure de la campagne .....	9	Maintien de l'ordre .....	61
Introduction .....	10	La Dame des Douleurs .....	62
Aventuriers de niveau 1 à 3 .....	10	Les Dédales .....	63
Aventuriers de niveau 4 à 7 .....	11	Les dabus .....	63
Aventuriers de niveau 8 à 10 .....	11	Le code de conduite .....	63
Aventuriers de niveau 11 et plus .....	12	Le rôle des factions à Sigil .....	64
Traitement des problèmes .....	12	Les Adorateurs de la Source .....	65
Taille du multivers .....	12	Les Athars .....	65
Ambiance du cadre de campagne .....	12	La Fraternité de l'Ordre .....	65
Matage de méga-monstres .....	13	La Garde Fatale .....	65
<b>LA GÉOGRAPHIE DES "TERRES"</b> .....	14	L'Harmonium .....	65
Survол de l'Outreterre .....	15	Les Hommes-Poussière .....	65
Tir nan Og .....	16	La Libre Ligue .....	66
Les Normes .....	16	La Ligue Révolutionnaire .....	66
Le royaume de Sheela Peryroyl .....	16	Les Marqués .....	66
La Montagne des Nains .....	16	La Morne Cabale .....	66
Les Marais de Semuanya .....	16	L'Ordre Transcendantal .....	66
Le(s) royaume(s) de Gzernid et Ilsensine .....	17	Les Rectifieurs .....	66
Le Palais du Jugement .....	17	Le Signe de l'Un .....	67
Le Laboratoire de Tvashtri .....	17	La Société des Sensations .....	67
Le Domaine de Thoth .....	18	Les Xaositectes .....	67
Le Royaume Enfoui .....	18	Gagner et dépenser de l'argent .....	69
Le Mausolée de Chronopsis .....	18	Les deux personnages les plus importants de Sigil ...	70
La Cour de Lumière .....	18	Erin Flambenoire Montgomery .....	70
Les suppliants d'Outreterre .....	19	Duc Rowan Sombrebois .....	72
Interprétation des suppliants .....	20	<b>SIGIL SANS GUIDE</b> .....	74
La magie en Outreterre .....	20	Quelques services typiques .....	76
Les Anneaux dans l'Anneau .....	20	Rabatteurs .....	76
Effets de chaque anneau sur la magie .....	21	Factotums .....	76
Clés de sorts outreterrestres .....	22	Chaises à porteurs .....	76
Clés de pouvoir outreterrestres .....	23	Patrouilles de l'Harmonium .....	76
<b>SOUS D'OUTRETERRE</b> .....	24	Courriers .....	76
Royaumes .....	26	Porte-lumière .....	76
Villes .....	26	Commerces particuliers .....	77
Terrain non identifié .....	27	Tavernes .....	77
Abréviations relatives aux personnages-non-joueurs ..	28	Auberges .....	77
Automata .....	28	Étables .....	77
Les Cavernes de la Pensée .....	30	Marchés .....	77
Chambard .....	32	Les quartiers .....	78
La Cour de Lumière .....	34	Le Quartier de La Dame .....	79
Glorium .....	35	Le Bas-Quartier .....	81
Maudith .....	37	Le Quartier de la Ruche .....	82
La Montagne des Nains .....	38	Le Quartier des Gratte-Papier .....	84
Le Palais du Jugement .....	42	Le Quartier des Guildes et le Quartier du Marché ..	88
Pestemort .....	45	Introductions de campagne prêtes-à-jouer .....	89
Thorace .....	46	Pour le prix d'une rose .....	89
Xaos, Axos, Sxoax, Oasx, Xsoa, etc. ....	50	L'esprit déplacé .....	91
<b>SIGIL</b> .....	52	Nouveaux sorts .....	92
Les portails de Sigil .....	54	Connaître le jargon .....	94
Types de portails .....	55		



# ♦ SIGIL ♦ ET L'OUTRETERRE

## D'AUTRES SUPPLÉMENTS DANS LA GAMME PLANESCAPE !

*BESTIAIRE MONSTRUEUX de PLANESCAPE, accessoire de jeu*

*La Frontière de l'Infini, scénario*

*Les Plans du Chaos, boîte de jeu*

*Le Puits des Mondes, accessoire*

*Les Plans de la Loi, boîte de jeu*

## CRÉDITS

Conception : David "Zeb" Cook ♦ Révision : David Wise ♦ Coordination du projet : Dori Jean Hein

Illustration de la boîte : Robh Ruppel ♦ Conception visuelle : Dana Knutson

♦ Illustrations internes : Tony DiTerlizzi

Direction graphique : Sarah Feggstad ♦ Coordination artistique : Peggy Cooper

Coordination préresse : Tim Coumbe ♦ Composition : Angelica Lokotz

Cartographie : Rob Lazzaretti ♦ Bordures : Robert Repp ♦ Conception graphique : Dee Barnett, Dawn Murin

Relecture : James R. Ward, Skip Williams, Michele Carter, Bill Slavicsek

Supervision conceptuelle : Brian Kowal

Traduction : Isabelle Troin-Joubaud ♦ Correction/Révision : Luc Masset, Hexagonal ♦ Maquette : Hexagonal

TSR, Inc.  
201 Sheridan  
Springs Road  
Lake Geneva  
WI 53147  
U.S.A.



TSR Ltd.  
120 Church End  
Cherry Hinton  
Cambridge CB1 3LB  
United Kingdom

2600F

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, FORGOTTEN REALMS, MAÎTRE DE DONJON, MD, BESTIAIRE MONSTRUEUX, PLANESCAPE et le logo TSR sont des marques déposées de TSR, Inc. Tous les personnages TSR, leurs noms et tout ce qui leur ressemble de près sont des marques déposées de TSR, Inc. © 1994, 1996 TSR, Inc. Tous droits réservés.

Cet ouvrage est protégé par les lois internationales sur les copyrights. Toutes reproductions ou utilisations non autorisées de ce matériel et des illustrations qu'il contient sont interdites sans le consentement écrit de TSR, Inc.



Des précipices remplis de feu d'où s'échappent des nuages de fumée, des montagnes de pure gloire, des tunnels à l'intérieur desquels rugissent les vents... Aucun bougre ne peut supporter ceci pendant longtemps sans se faire embrocher, rôtir, exploser ou tout simplement submerger. Comment un

bige est-il censé dresser sa guitoune dans des endroits pareils ? Il ne peut pas espérer en sortir vivant – ou même seulement sain d'esprit. Non, un péquin – même le plus coriace des planaires – a besoin d'un endroit tranquille et confortable dont il puisse dire que c'est chez lui. Et Baator ou même le Mont Céleste n'ont définitivement rien de tranquille ou de confortable.

C'est pourquoi la plupart des gens – du moins, ceux qui ne sont pas des suppliants – établissent leur "chez eux" à Sigil ou quelque part en

Outreterre, que l'on appelle aussi les Terres Proches ou tout simplement "les Terres". Du point de vue d'un planaire, soit on est à Sigil, soit on n'y est pas. En Outreterre on est près de Sigil, d'où le nom de "Terres Proches". Ceux qui vont dans le Grand Anneau sont "outreville", tandis que ceux qui traversent le Plan Astral pour se rendre dans le Plan Matériel Primaire ou au-delà sont simplement "outrés" – tout ceci n'étant qu'un moyen d'évaluer leur position.

La raison pour laquelle Sigil et les Terres Proches sont si populaires auprès des planaires est très simple : ils sont l'endroit le plus "normal" (et probablement le plus sûr) de tous les Plans Extérieurs selon les critères mortels – d'une part parce que les divinités qui y règnent limitent la puissance des autres ; et d'autre part parce qu'à cause de leur nature généralement neutre, elles laissent les gens se débrouiller tous seuls. Bien entendu, si un bige enfumé essaye de les estamper, elles ne vont pas forcément l'ignorer. Il se peut qu'elles l'évaluent sur-le-champ pour lui apprendre à ne pas gueuser. Malgré tout, un matois a plus grandes chances de réussir à amuser les divinités d'Outreterre que celles de n'importe quel autre Plan Extérieur.

C'est compris, bige ? Alors, bienvenue à la maison !

Le présent ouvrage décrit un cadre de campagne et fournit quelques introductions "prêtes-à-jouer" pour une campagne de PLANESCAPE. Avant de poursuivre sa lecture, le MD doit d'abord lire le *Manuel des plans* pour le joueur et le *Guide des plans* pour le MD. Bien qu'ils ne fassent que survoler la plupart des plans, ils constituent une base solide sur laquelle le MD peut bâtir sa campagne ; quant à tous les endroits particuliers qu'un matois pourrait avoir envie d'explorer, ils seront décrits plus amplement dans des suppléments et des scénarios à venir.

*Sigil et l'Outreterre* se divise en trois parties. La première, nommée "La géographie des Terres", explique ce que peut être une campagne de PLANESCAPE et comment en préparer et en gérer une. La seconde,

# LES PLANS, CADRE D'AVENTURE

NOUS POUVONS PASSER  
SUR LE FAIT QUE VOUS AVEZ MASSACRÉ  
DEUX YUGO-SLAVES  
AVANT DE RÉALISER QU'  
VOUS VOUS TROUVIEZ,  
EXTERNE ; MAIS VOUS AVEZ  
PRONONCÉ LE NOM DE NOTRE BELLE  
VILLE "SIGIL" AU LIEU DE  
"SIGUIL" ; ET POUR CELA IL  
N'Y A AUCUNE EXCUSE  
QUI TIENNE !

— SON HONNEUR RASINA TOLLIN  
DES GREFFIERS

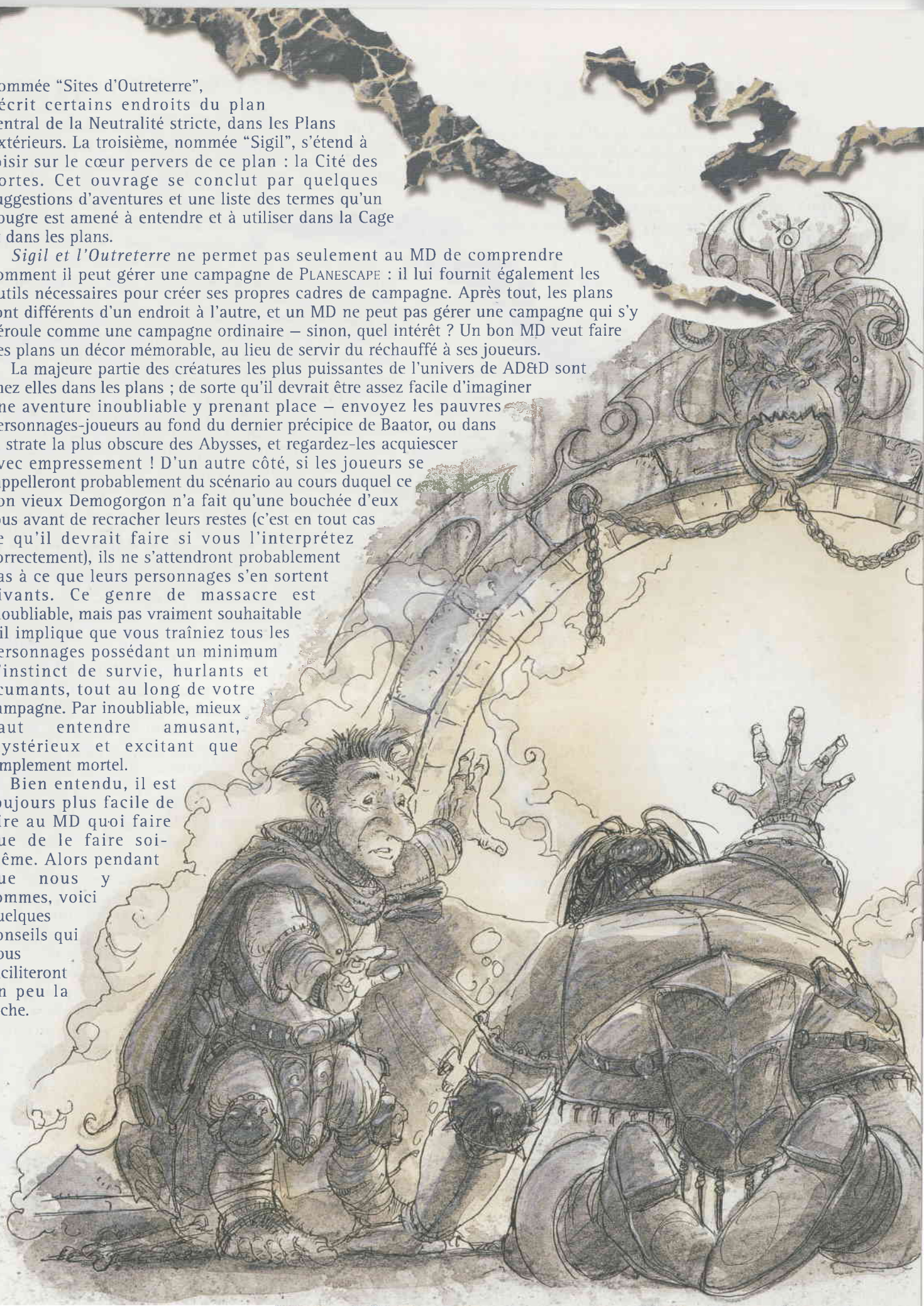


nommée "Sites d'Outreterre", décrit certains endroits du plan central de la Neutralité stricte, dans les Plans Extérieurs. La troisième, nommée "Sigil", s'étend à loisir sur le cœur pervers de ce plan : la Cité des Portes. Cet ouvrage se conclut par quelques suggestions d'aventures et une liste des termes qu'un bougre est amené à entendre et à utiliser dans la Cage et dans les plans.

*Sigil et l'Outreterre* ne permet pas seulement au MD de comprendre comment il peut gérer une campagne de PLANESCAPE : il lui fournit également les outils nécessaires pour créer ses propres cadres de campagne. Après tout, les plans sont différents d'un endroit à l'autre, et un MD ne peut pas gérer une campagne qui s'y déroule comme une campagne ordinaire – sinon, quel intérêt ? Un bon MD veut faire des plans un décor mémorable, au lieu de servir du réchauffé à ses joueurs.

La majeure partie des créatures les plus puissantes de l'univers de AD&D sont chez elles dans les plans ; de sorte qu'il devrait être assez facile d'imaginer une aventure inoubliable y prenant place – envoyez les pauvres personnages-joueurs au fond du dernier précipice de Baator, ou dans la strate la plus obscure des Abysses, et regardez-les acquiescer avec empressement ! D'un autre côté, si les joueurs se rappelleront probablement du scénario au cours duquel ce bon vieux Demogorgon n'a fait qu'une bouchée d'eux tous avant de recracher leurs restes (c'est en tout cas ce qu'il devrait faire si vous l'interprétez correctement), ils ne s'attendent probablement pas à ce que leurs personnages s'en sortent vivants. Ce genre de massacre est inoubliable, mais pas vraiment souhaitable s'il implique que vous traîniez tous les personnages possédant un minimum d'instinct de survie, hurlants et écumants, tout au long de votre campagne. Par inoubliable, mieux vaut entendre amusant, mystérieux et excitant que simplement mortel.

Bien entendu, il est toujours plus facile de dire au MD quoi faire que de le faire soi-même. Alors pendant que nous y sommes, voici quelques conseils qui vous faciliteront un peu la tâche.





## POUR QUOI FAIRE ?

Le *Guide des plans pour le MD* évoque l'ambiance des plans, le sentiment qui confère son caractère unique au cadre de PLANESCAPE. L'ambiance est importante et contribue pour beaucoup à rendre une campagne inoubliable — mais elle ne suffit pas. Une profusion de style dépourvu de substance crée un monde creux — très goûteux au premier abord mais n'apportant pas de satiété véritable. La première étape de création d'une campagne mémorable consiste à définir les objectifs de celle-ci. Qu'un MD le sache ou non, tous les

mondes de campagne excitants possèdent des objectifs inhérents pour les personnages-joueurs.

Avant de commencer quoi que ce soit, posez-vous cette question : "Qu'est-ce que les personnages-joueurs vont tenter d'accomplir ?" La réponse affectera toute la gestion de votre campagne. Voici certaines des réponses possibles les plus courantes, avec leurs pour et leur contre.

### L'OR ET LA GLOIRE

C'est l'une des motivations les plus basiques : les personnages veulent s'enrichir en trésor et en niveaux — et partir en aventure est le seul moyen d'y parvenir. Dans la plupart des cas, ils partent donc explorer des donjons où des monstres gardent des trésors, et arrachent les seconds aux premiers par la force.

Cette approche n'a rien de critiquable, mais semble inadéquate pour une campagne de PLANESCAPE. Se contenter d'explorer (ou de nettoyer, de piller, etc.) la Cour de Lumière de Shekinester détruirait toute l'ambiance du jeu — que le MD doit au contraire s'efforcer de faire prospérer. La plupart des trésors sont sous la garde de propriétaires bien plus légitimes que les personnages ne pourraient jamais l'être ; et utiliser une magie merveilleuse comme simple appât à aventuriers reviendrait à la brader. D'un autre côté, partir en aventure simplement pour acquérir des niveaux d'expérience ôte au cadre de PLANESCAPE cet aspect merveilleux caractéristique de l'univers bizarre des plans. Ainsi, bien que la montée en niveaux constitue une récompense, elle ne permet pas de rendre un scénario inoubliable. Un matois a besoin d'une autre raison pour franchir le portail.

## L'ASPECT MERVEILLEUX

Que dire dans ce cas de l'aspect merveilleux et majestueux des plans ? Constitue-t-il une raison suffisante pour partir en aventure ?

Les plans sont remplis de paysages étranges, de villes pittoresques et de personnalités bizarres. Des descriptions colorées du MD, couplées à une imagination débridée, devraient permettre de rendre beaucoup de scènes mémorables.

Mais un ensemble de scènes ne constitue pas un scénario à lui seul. Les personnages-joueurs ne partent pas en aventure pour faire du tourisme. Ils ont besoin d'un but supérieur qui leur permette de relier les scènes entre elles.

Où en sommes-nous jusqu'à présent ? L'argent et les niveaux constituent la récompense, et l'aspect merveilleux permet de faire ressortir le décor ; nous avons maintenant besoin d'un objectif à long terme pour lier tout ceci.

### LES OBJECTIFS À LONG TERME

Est-ce que donner aux personnages un objectif suffisamment large suffirait à résoudre le problème ? Il est évident que chaque scénario et chaque campagne doivent avoir un objectif quelconque, ne serait-ce que pour que les joueurs sachent quand ils les ont terminés. Ramasser des trésors et acquérir des niveaux est bien un objectif ; mais pas de ceux qui fournissent la base d'une intrigue intéressante. Un objectif digne de ce nom doit définir le cadre de l'intrigue : "Allez planter cette rose sur la 435<sup>e</sup> strate des Abysses" est un objectif clair, à partir duquel la trame d'un scénario peut rapidement se dessiner. Comment les personnages vont-ils arriver jusque là ? Qui risque de vouloir les arrêter ? Que se passera-t-il selon qu'ils réussissent ou qu'ils échouent ? Et quels sont les événements qui jalonnent leur route ?

Le MD répond à ces questions et élabore un scénario, et les joueurs ont un objectif clair pour leurs personnages. Le problème est donc résolu, non ?

Peut-être que oui, peut-être que non. Cet objectif indique ce que les personnages vont faire pendant une aventure, mais pas la raison pour laquelle ils vont le faire. Pourquoi aller planter une rose dans les Abysses ? Quelles conséquences cela va-t-il entraîner ? Pourquoi les personnages devraient-ils se sentir concernés ? D'accord, ils auront l'occasion de gagner de l'argent et des points d'expérience. D'accord, ils garderont sans doute un



souvenir inoubliable de l'horrible paysage des Abysses. Et d'accord, ils auront une chance de s'en sortir vivants et de pouvoir dire "On est venus, on a vu, on a vaincu" – mais ça n'explique toujours pas pourquoi ils devraient s'en soucier. Les personnages ont besoin d'un thème qui explique leurs aventures et donne une signification à leurs efforts.

## LE THÈME

Planter une rose, acquérir des trésors, visiter des endroits étranges – pourquoi ? Pourquoi un personnage fait-il toutes ces choses ? Lorsque le MD est en mesure de répondre à cette question, alors il dispose du nécessaire pour rendre sa campagne inoubliable. Pas inoubliable par petits bouts (quelques scènes intéressantes, un ou deux scénarios bien ficelés), mais inoubliable en totalité – *pourquoi* cette ville existe-t-elle, *pourquoi* les personnages transportent une rose et *pourquoi* c'est important qu'ils le fassent. Avec un bon thème, les personnages ne vivent pas seulement des aventures, ils s'embarquent dans une campagne et se soucient du rôle que leurs personnages jouent dans l'univers. Ils ne se souviennent pas seulement des endroits étranges qu'ils ont visité, mais aussi des raisons pour lesquelles ils s'y sont rendus.

Qu'est-ce donc qu'un thème typique ? En règle générale, une campagne de PLANESCAPE tourne autour des croyances : idées, philosophie, morale et attitude. Pour les habitants des plans, la signification de l'univers n'est pas une question abstraite – c'est une chose concrète qui se répercute sur toutes les expériences qu'ils vivent et les découvertes qu'ils font.

La question est donc la suivante "Qu'est-ce que les personnages-joueurs tentent d'accomplir ?" et les réponses possibles sont : gagner de l'argent et des niveaux, découvrir l'aspect merveilleux des choses, atteindre des


objectifs à long terme, suivre un thème. Mais c'est une question estampée, bige. La vraie chanson est : "Tout ça à la fois." C'est donc une bonne chose que les plans – Intérieurs, Extérieurs ou entre les deux – regorgent de toutes les choses précitées et de bien d'autres encore. Pour rendre l'ensemble encore plus intéressant, un MD sérieux peut préparer des chasses au trésor, des merveilles, des quêtes et des thèmes secondaires à mêler à la trame de sa campagne, de façon à ce que les joueurs aient encore plus de choix et s'amuse davantage.





## DES PHILOSOPHES ARMÉS DE MASSUES

Le primaire moyen sera probablement un peu pris au dépourvu par l'enthousiasme des factions des Plans Extérieurs.



Sur le Plan Primaire, la philosophie n'est qu'une façon personnelle d'envisager les choses. Mais voilà la vraie chanson, bige, alors ouvre bien tes oreilles : *l'idéologie est importante parce qu'elle peut modifier les frontières planaires* ! Si suffisamment d'habitants d'une ville arborent une croyance contraire à celle du reste de leur plan, leur ville va commencer à glisser vers un autre plan, s'échappant d'une réalité pour en rejoindre une autre. Pour formuler les choses autrement, si un grand nombre de personnes se trouvant à l'extérieur du royaume d'une puissance commencent à souscrire à la philosophie de la puissance en question, le royaume de cette dernière va s'étendre pour les inclure en son sein.

*Ce qui signifie que n'importe quel endroit des Plans Extérieurs peut un jour faire partie d'un autre royaume,* et que tout ce en quoi un bougre croit – la loi, le chaos, le bien et le mal – influe directement sur le multivers. La philosophie n'est pas que pensée ; elle est action. C'est pourquoi les Plans Extérieurs sont le champ d'une bataille éternelle visant à conquérir les cœurs et les esprits de leurs habitants.

Réfléchis bien, bige. La Guerre Sanglante n'est pas qu'un conflit dénué de sens entre fiélons, mais une guerre visant à établir un Plan Inférieur unique et uni. Du point de vue d'un fiélon, ceux qui ne peuvent être forcés à adopter ses croyances doivent être éliminés. De la même façon, les factions de Sigil ne sont pas là pour décorer ; chacune d'elles s'efforce de rallier l'ensemble de la ville à son point de vue. Et si l'une d'elles y parvient, la Cage entière disparaîtra pour réapparaître sur un autre plan (c'est la raison pour laquelle la Dame des Douleurs n'est pas qu'un symbole – elle est l'ancre de Sigil contre le reste du multivers).

Tout ceci a une signification très importante pour les personnages-joueurs : leurs actions peuvent parfois changer la face des plans. En s'impliquant dans la politique philosophique – par exemple, en soutenant ou en déjouant la tentative d'une faction pour s'emparer d'une ville frontalière –, ils peuvent retenir celle-ci au bord du précipice ou la pousser dedans et l'envoyer dans un autre plan. Lorsqu'ils effectuent un choix, ils font une différence que l'on peut voir et appréhender.

Comment cela se répercute-t-il sur le jeu ? Tout d'abord, cela donne une nouvelle signification à l'expression "conflit d'idées". Le bien, le mal, la neutralité, la loi et le chaos s'efforcent tous d'acquérir

de nouveaux royaumes et de nouveaux adhérents aux dépens les uns des autres, tout en défendant ceux qu'ils possèdent déjà. Lorsque deux factols débattent dans Sigil, l'un d'eux peut juger que l'autre est trop dangereux et le frapper, l'arrêter, l'humilier publiquement, le tuer ou engager des aventuriers pour lui régler son compte. Ce n'est pas parce qu'il ne l'apprécie pas sur un plan personnel, mais simplement parce que tous les deux vivent dans un monde où les idées ont un réel pouvoir. C'est un conflit d'idées à la mode planaire. Les factols sont des philosophes armés de massues.


## LE THÈME DE LA FACTION

Donc, le thème d'une campagne de PLANESCAPE est un *vrai* conflit d'idées, où les discussions gagnées ou perdues se traduisent par des résultats tangibles. Bon ; mais comment cela influe-t-il sur les personnages et leurs aventures ? La plupart des joueurs ne tarderont pas à se rendre compte qu'ils apprécient plus particulièrement les idées de l'une ou l'autre des factions. Même si leurs personnages sont des primaires fraîchement débarqués du Plan Primaire, ils peuvent rejoindre n'importe quelle faction après en avoir appris un peu plus sur ses idées et avoir rencontré quelques recruteurs – tant que le reste du groupe est prêt à tolérer leur choix. Cela débouche sur des interprétations de personnages beaucoup plus enthousiastes : chacun d'entre eux peut trouver une faction à son goût, et les résultats de ses convictions peuvent avoir de vraies répercussions sur les plans. Un thème idéal sur lequel construire une campagne est la notion que "les croyances des joueurs peuvent faire la différence – les actions qu'ils entreprennent en fonction de leurs idées peuvent ralentir ou faciliter la progression du mal ou du chaos (ou du bien ou de la loi)". Être d'un alignement donné et appartenir à une faction donnée permet aux personnages d'agir en leur donnant quelque chose de concret pour ou contre lequel se battre.

Dans la mesure où n'importe quel endroit que les personnages trouvent à leur goût est susceptible de changer soudainement de place, les choses pour lesquelles se battre ne manquent pas. Avec toutes ces factions, ces puissances et ces fiélons tapis dans







l'ombre, les ennemis contre lesquels se prémunir ne manquent pas davantage. La menace n'est pas toujours constante ; les personnages peuvent devoir subir des assauts militaires de fiélons, tout comme ils peuvent devoir combattre le subtil pouvoir de persuasion d'une puissance hostile. L'ennemi n'est pas toujours le même – il est facile de trouver la riposte appropriée à une attaque de fiélons ; mais que peut faire un lascar lorsqu'une puissance *bonne* commence à empiéter sur le territoire d'une autre ? Bien entendu, les ennemis sont vulnérables ; si le mal peut envahir un royaume bon, le bien peut lui retourner cette faveur.

L'un des aspects pratiques de ce thème, c'est que les personnages disposent de mille et un moyens de passer à l'offensive et de faire des dégâts dans les rangs ennemis, sans avoir à verser une goutte de sang. Par exemple, ils peuvent être suffisamment influents pour faire pencher la balance et attirer un village des Carcères à l'intérieur de l'Outreterre. Leurs agissements peuvent suffire à affaiblir l'emprise d'un seigneur tanar'ri sur une ville des Abysses. Cette bataille de

croyances ne prendra jamais fin, mais elle n'est pas futile pour autant. Elle reflète la vie – et la plupart des gens ne trouvent pas du tout que le fait de vivre une journée supplémentaire soit futile ! Mieux encore, personne n'a besoin qu'elle prenne fin. Il n'y aura jamais de grande bataille finale qui mette un terme à la campagne. Le thème d'une campagne peut aussi être traité à travers des actions et un environnement quotidiens. Ceci est important : vous n'avez pas besoin de faire évoluer tous vos scénarios autour du conflit des idées. Les personnages-joueurs peuvent très bien partir en

aventure pour acquérir de l'argent et des niveaux, pour voir des choses merveilleuses ou pour atteindre un objectif à court terme. Pas de problème ; la diversité est une chose primordiale. Si vous ne mangez que des steaks frites tous les jours, vous allez bien finir par vous en lasser – même si vous adorez ça. Si le thème de chaque scénario est de remodeler les plans, tôt ou tard vos joueurs vont demander à souffler. La diversité est le sel du jeu de rôles.

Que le MD prenne note : le reste de cet ouvrage est rempli d'amorces d'aventures basées sur les interactions des différentes factions entre elles. Les sections



consacrées à l'Outreterre et à Sigil regorgent d'idées de scénarios.

Si vous en manquez, vous n'avez qu'à feuilleter ces pages et voir ce qui met le feu aux poudres de votre imagination. Reportez-vous à la page 64 pour plus d'informations concernant le rôle des factions à Sigil.

## STRUCTURE DE LA CAMPAGNE

Avoir déterminé le thème et l'ambiance de PLANESCAPE ne vous garantit pas de créer une campagne merveilleuse. Il reste encore beaucoup de choses à définir. Le thème est comparable au plan d'une maison : agréable à regarder, mais pas vraiment efficace contre la pluie. Son seul intérêt réside dans la maison qu'il permet de construire ; et de la même façon, un thème ne vaut que par la campagne élaborée autour. Voici donc quelques indications pour vous aider à rendre les parties plus fluides et plus excitantes.



Y'A CERTAINS BIGES QUI SE  
PØR+ENT+ MIEUX  
ENCHAÎNÉS QUE LIBRES.  
TØI, PAR EXEMPLE.

— LA GRANDE GRE+A,  
DES RECT+IFIEURS





## INTRODUCTION

Même si les joueurs et le MD ne s'en rendent pas toujours compte, un bon groupe de personnages-joueurs est la clé de toute campagne. Très honnêtement, on ne devrait pas autoriser les joueurs à choisir plus ou moins au hasard des traits tels que la classe, l'alignement, la race ou la faction de leur personnage ; il vaudrait mieux les guider vers des choix qui les satisfassent tout en répondant aux besoins généraux du groupe. Dans PLANESCAPE, ceci est tout spécialement vrai pour les alignements et les factions.

Sois réaliste, bige. Certaines factions ne peuvent pas s'entendre entre elles. Mélanger des personnages Xaositectes avec des membres de l'Harmonium est un moyen très sûr de récolter des tas d'ennuis. Ils passeront

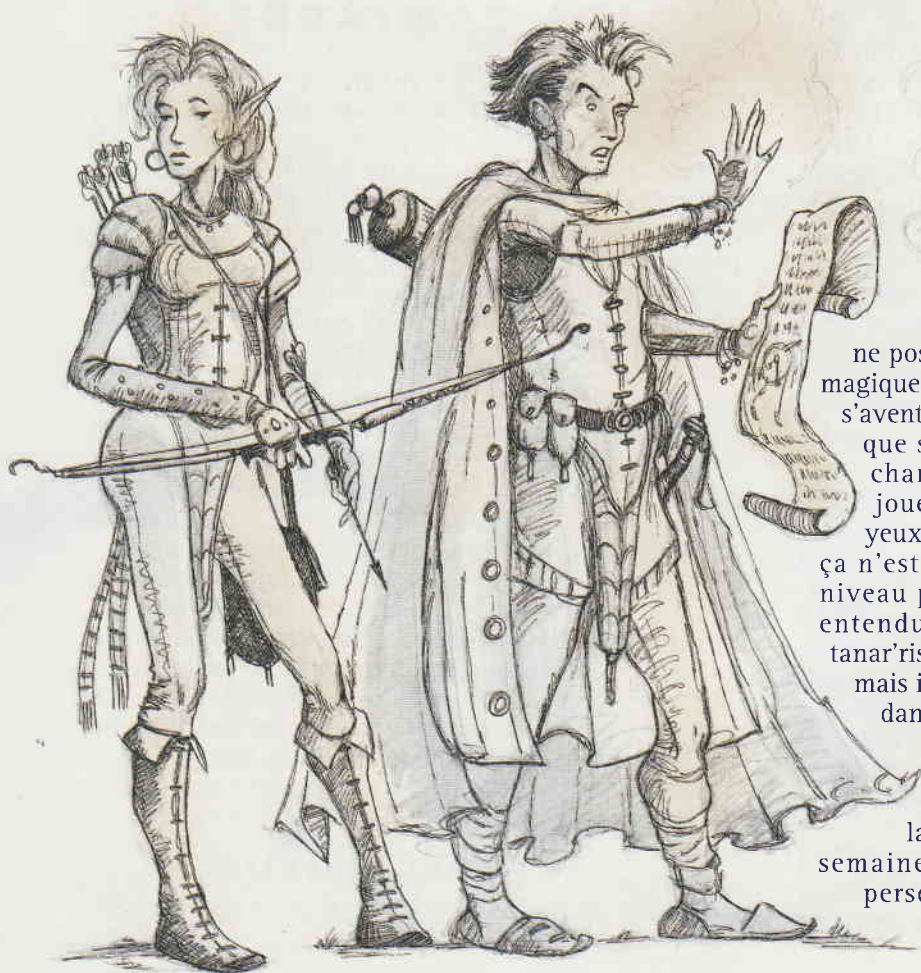
plus de temps à se disputer entre eux qu'à vivre des aventures — et si tel n'est pas le cas, c'est que leurs joueurs les interprètent de travers. Un peu de friction au sein d'un groupe ne peut pas faire de mal ; cela oblige les joueurs à rester attentifs et imaginatifs — mais trop, c'est trop. Lorsque vos joueurs choisiront leur faction, rappelez-leur de tenir compte des alliés et des ennemis de chacune d'entre elles. Si tous les membres du groupe sont mutuellement ennemis, ils vont avoir de sacrés problèmes ! Encouragez-les à changer de faction jusqu'à ce que 75% au moins d'entre eux appartiennent à des factions alliées ou neutres les unes vis-à-vis des autres.

Ensuite, mieux vaut leur donner une raison de travailler en groupe. Au cours de leur première aventure, créez une situation au cours de laquelle les personnages puissent se rencontrer et se découvrir un objectif commun. Vous pouvez aussi laisser les joueurs faire le travail en leur demandant d'inventer l'histoire de leur groupe. Les résultats obtenus sont généralement très intéressants, et ce procédé permet aux joueurs de s'impliquer à fond dès le départ.

Enfin, le MD est obligé de supposer que des personnages ayant grandi dans les plans connaissent le sortif des choses. Le *Manuel des plans pour le joueur* a été conçu pour cela. Encouragez vos joueurs à le lire — tout particulièrement ceux dont les personnages sont des planaires. Cela vous évitera de perdre un temps considérable à leur fournir des explications par la suite.

## AVENTURIERS DE NIVEAU 1 À 3

Si tôt dans leur carrière, les personnages ne possèdent guère de points de vie ou de pouvoirs magiques ; et il peut sembler impossible de les envoyer s'aventurer dans les plans. On a vite fait de supposer que seuls les lascars les plus puissants ont une chance là dehors — après tout, la plupart des joueurs n'ont aperçu les plans qu'à travers les yeux des primaires les plus puissants. Et pourtant ça n'est pas le cas, bige. Des personnages de bas niveau peuvent faire tout un tas de choses. Bien entendu, ils ne peuvent pas aller combattre des tanar'ris à mains nues et espérer s'en sortir vivants ; mais il en va exactement de même avec les dragons dans le Plan Primaire : les aventuriers débutants possédant un minimum d'instinct de survie se tiennent généralement à l'écart de l'antré au sol tapissé d'os humains dans lequel le lascar le plus puissant de la ville a disparu la semaine précédente. Dans les bas niveaux, les personnages sont bien inspirés de ne pas trop s'éloigner de chez eux.





Et fort heureusement, Sigil renferme de quoi donner lieu à moult aventures. Impasses sordides, souterrains humides, taudis et même Dédalles (voir page 63) sont des lieux d'exploration parfaits pour des personnages inexpérimentés. Des aventures simples et rapides dans les autres plans, orientées sur l'interprétation du rôle plutôt que sur le combat, peuvent leur donner un aperçu de la diversité du multivers. Par ailleurs, les joueurs ont besoin de temps pour apprendre à connaître les différentes factions. Entre-temps, le MD peut utiliser des visiteurs de passage à Sigil pour leur donner envie de visiter les autres plans. Il peut même les amener à conclure un accord avec un mercenaire yugoloth des Plans Inférieurs ou avec un einheriar des Plans Supérieurs, ne serait-ce que pour leur donner un avant-goût des épreuves à venir.

### AVENTURIERS DE NIVEAU 4 À 7

Les personnages disposent de suffisamment de niveaux, de sorts, de points de vie et de moyens financiers pour quitter le nid et partir explorer l'Outreterre. On y trouve des tas de choses à faire : empêcher les villes-portails de glisser vers d'autres plans, traiter avec des potentiars tanar'ris et baatezux et (bien entendu) chercher des merveilles et des trésors. Les personnages ne sont sans doute pas encore prêts à donner une raclée à des fiélons ; néanmoins, le MD peut les autoriser à s'aventurer hors de la relative sécurité de Sigil pour aller établir un avant-poste permanent quelque part en Outreterre.

Une bonne série d'aventures pour des personnages de ce niveau peut par exemple mettre à l'épreuve leurs croyances, ainsi que leur dévouement vis-à-vis de leur faction et de leur alignement. Dans les bas niveaux, il était encore trop tôt pour cela — les pauvres bougres n'avaient pas encore développé de personnalité planaire. Mais c'est maintenant le bon moment pour les plonger dans des dilemmes moraux : des aventures au cours desquelles ils s'apercevront que la ligne qui sépare les différentes factions n'est ni noire ni blanche, mais grise. Le MD doit activement

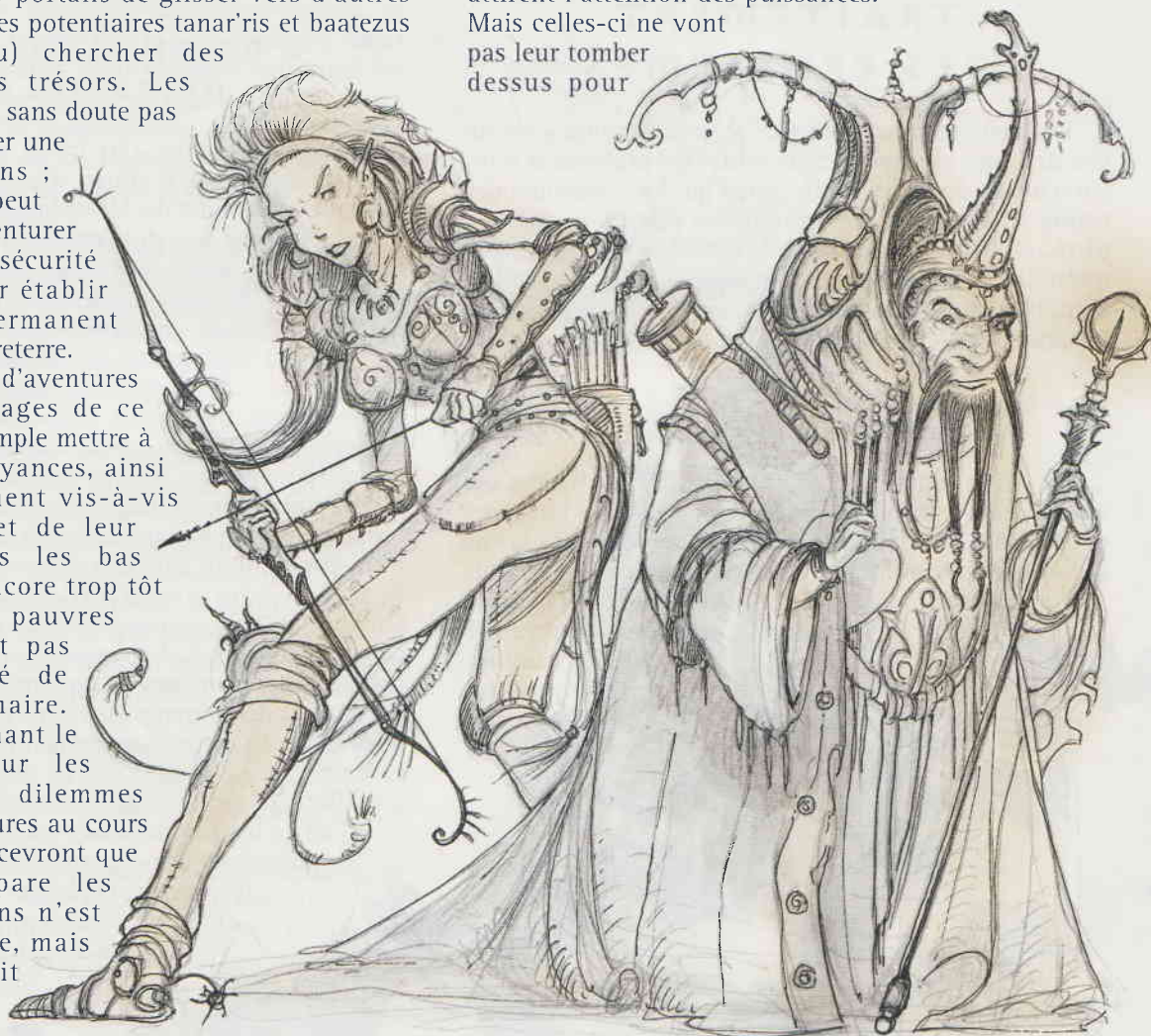
encourager les membres du groupe à faire des efforts d'interprétation. Les solutions élaborées par les personnages-joueurs à partir de leur philosophie fourniront au MD une grande variété de matériaux pour des aventures ultérieures.

### AVENTURIERS DE NIVEAU 8 À 10

Les personnages sont maintenant prêts à prendre leur destin en main et à partir explorer les autres plans. Arrivé là, le travail du MD est moins de créer des aventures spécifiques — avec un début, un milieu et une fin — que de présenter un problème aux joueurs et de les laisser se débrouiller avec. Les choix des personnages-joueurs commencent à influencer davantage sur la tournure que prend l'intrigue, et il se peut même qu'ils modifient une petite partie d'un plan.

Les personnages-joueurs voudront sans doute s'impliquer davantage dans la politique des factions, ou prendre plus de responsabilités dans le déroulement des événements. Ils comprennent de mieux en mieux ce qui se passe autour d'eux, et leur personnalité est bien forgée à présent — de sorte qu'il est naturel qu'ils attirent l'attention des puissances.

Mais celles-ci ne vont pas leur tomber dessus pour





leur donner des pouvoirs fantastiques ou les écraser comme des mouches. Par contre, les personnages peuvent commencer à effectuer des travaux ponctuels en tant que compagnons d'armes d'un potentiel quelconque – avec tout ce que cela entraîne en matière de tentations et d'offres de puissances concurrentes...

## AVENTURIERS DE NIVEAU II ET PLUS

Ce qui arrive ensuite aux personnages qui ont survécu à toutes les épreuves précédentes est essentiellement fonction de leurs désirs et de leurs antécédents dans la campagne. Ils peuvent devenir des potentiels ou tenter de conquérir leur propre baronnie. L'un d'entre eux peut tenter de devenir un factotum et de modifier la forme du multivers. Un magicien peut tenter de créer son propre demi-plan dans l'Éther. Certains personnages peuvent même aspirer à devenir des puissances mineures. Dans ce cas, il leur reste encore beaucoup de chemin à parcourir ; mais la seule idée des opportunités qui s'offrent à eux devrait suffire à maintenir leur niveau d'excitation.

## TRAITEMENT DES PROBLÈMES

Les campagnes sont comme le grand amour – aucun des deux ne va jamais tout seul. Des problèmes vont survenir en cours de route, parce qu'il y a toujours des problèmes – quels que soient vos talents de MD. La plupart sont communs à toutes les campagnes : querelles de personnages, manque d'idées nouvelles, trop de magie, trop de trésors, etc. Il existe en outre quelques problèmes spécifiques au cadre de PLANESCAPE.

## TAILLE DU MULTIVERS

On ne le répétera jamais assez : le multivers est vraiment un endroit immense ! Jongler avec plusieurs douzaines d'univers peut facilement représenter plus de travail qu'un seul MD ne peut en assumer. Une grande quantité de plans entraîne une grande quantité de choix. La solution la plus rapide consiste à les limiter arbitrairement ; c'est la raison pour

laquelle ont été conçus les portails, les conduits et les portes. Le MD contrôle toutes ces choses, de sorte qu'il peut ouvrir ou fermer l'accès à certains plans comme bon lui semble. Si les personnages ne sont pas assez expérimentés pour survivre à une aventure dans les Abysses, ne leur fournissez aucun moyen de s'y rendre ! Si vous n'avez rien préparé sur le Mont Céleste, n'indiquez pas à vos joueurs un chemin qui y mène. Lorsque vous et eux serez prêts, vous pourrez leur faire découvrir toutes les routes nécessaires.

Même à l'intérieur d'un seul plan, les distances sont considérables et peuvent sembler insurmontables. Se rendre de Glorium à Maudith à pied paraît impossible (reportez-vous à la carte de l'Outreterre) mais ne l'est pas forcément. Tout d'abord, il est facile de comprimer plusieurs jours de voyage en une seule phrase : "Vous voyagez avec la caravane planaire au sein d'un mystérieux brouillard pendant trois semaines avant d'atteindre Maudith." Ensuite, vous pouvez toujours ouvrir des portes supplémentaires dans Sigil, afin que les personnages puissent facilement se rendre d'un endroit à l'autre. Mais rappelez-vous que ces raccourcis planaires sont supposés permettre d'abréger les moments ennuyeux d'une aventure ; pas de fournir aux personnages-joueurs une sortie de secours !

## AMBIANCE DU CADRE DE CAMPAGNE

Dans PLANESCAPE, l'attitude est tangible ; et elle requiert davantage d'efforts d'interprétation de la part des joueurs comme du MD. Malheureusement, certains joueurs ne font que des tentatives pitoyables ou quasi inexistantes pour se glisser dans la peau de leur personnage. Or, s'ils ne jouent pas leur rôle, une grande partie des facteurs qui rendent une partie de PLANESCAPE amusante et intéressante disparaissent.

Tout d'abord, lorsque cela se produit, vous ne devez pas en blâmer les joueurs. Vous êtes à l'origine de tout. Assurez-vous de bien établir l'ambiance et le ton du jeu – par l'arrogance, le cynisme et l'emploi du jargon. Interprétez les personnages-non-joueurs avec style et à-propos. En vous voyant faire, les joueurs comprendront de quelle façon ils sont eux-mêmes censés se comporter. Si malgré tout l'un d'eux ne saisit toujours pas, encouragez-le à reconsidérer ses choix de faction, de classe, de race et d'alignement – qu'il a pu effectuer un peu au hasard ou sans en comprendre les implications. La plupart des joueurs finissent par se glisser dans la peau de leur personnage, mais il peut arriver que ce ne soit pas le cas. Il vaut mieux alors laisser un joueur modifier son personnage. C'est contre les règles ; mais le MD a le droit de briser les règles si nécessaire. Et puis c'est en forgeant qu'on devient forgeron.

Il arrive parfois que les joueurs (voire le MD) ne comprennent tout simplement pas le principe du jeu de rôles.

Ils ont saisi le mécanisme des



jets de dés, des classes de personnages, des sorts et de tout le reste ; mais ils n'arrivent pas à faire le grand saut et à interpréter leur personnage de la même façon qu'un acteur dans un film. Un bon MD peut les aider à y parvenir. Mettez le groupe dans des situations où ils doivent prendre une décision basée sur leur alignement ou leur faction d'appartenance, des situations dans lesquelles les armes et les sorts ne constituent pas une solution au problème. Dites-leur de réfléchir en Signeurs, en Hommes-Poussière ou en loyaux bons. Demandez-leur de décrire les choses que leur personnage aime et n'aime pas. Leurs choix finiront peu à peu par construire une personnalité qu'ils comprendront et pourront assumer.


## MATAGE DE MÉGA-MONSTRES

“Hé, dans les plans y'a plein de dieux, de fiélons et de monstres hyper-puissants ; qu'est-ce qu'on attend pour aller les buter ?”

Ça, c'est un problème, bige. L'objectif d'une campagne de PLANESCAPE n'est pas de battre Thor et de lui piquer sa place, ni d'éliminer les baatezus jusqu'au dernier. Ce n'est pas une course au pouvoir dans laquelle les personnages sont censés combattre les créatures les plus méchantes, les plus horribles et les plus dures à cuire qu'ils puissent trouver. Si un MD gère sa campagne de cette façon, c'est qu'il est passé à côté de l'essentiel. Revenez en arrière et relisez les sections consacrées à l'ambiance.

Bien entendu, un MD peut avoir élaboré une superbe campagne et se retrouver avec des joueurs du type “moi-vois, moi-tue”. C'est assez difficile à gérer – ce genre de personnages attaquent généralement tous les gens avec lesquels ils sont censés discuter avant même que ces derniers n'aient pu ouvrir la bouche. C'est là qu'il est temps de faire appel à l'arrogance des puissances, pour remettre ces quoquerets à leur place. Harceler des bougres attire rapidement l'attention des lascars hostiles qui les entourent – quand un péquin se promène partout en parlant trop fort, dans un monde où son attitude peut remodeler l'univers, il trouve toujours des adversaires impatients de le faire taire. Et même s'il est très costaud et très puissant, il trouvera toujours quelqu'un de plus costaud et de plus puissant à qui parler – tout particulièrement dans les plans, où les dieux eux-mêmes sont plus près qu'un bige ne pourrait le croire. Rappelez-vous qu'une puissance majeure peut faire tout ce que veut le MD sur son territoire. Et qu'il n'y a absolument aucun moyen de la vaincre si elle veut réellement gagner.

Si vos joueurs sont simplement un peu impulsifs, la meilleure solution consiste à les mettre dans des situations où le combat ne leur permettra pas de résoudre leurs problèmes. Vous pouvez leur donner des missions du type : restaurer la paix entre les citoyens de



deux  
plans bons, ou  
négocier la libération  
de prisonniers retenus captifs par  
les baatezus – jusqu'à ce qu'ils se  
soient habitués à interpréter  
réellement leurs personnages au lieu de jeter des  
dés.

Mais s'ils sont vraiment assoiffés de sang et ne font pas mine d'évoluer de quelque façon que ce soit, voici une autre idée de stratégie : la seule chose plus horrible que de tuer des personnages-joueurs, c'est de les ignorer. Mettez-les face à des victimes potentielles trop puissantes ou trop inaccessibles. Ils s'acharnent sur une créature pour tenter de la réduire en bouillie ? Elle se contente de bailler et de partir à la recherche d'interlocuteurs plus intéressants. Lorsque les joueurs se rendront compte qu'ils ne peuvent pas tuer leurs ennemis, quelque effort qu'ils fassent pour cela, ils finiront par chercher un autre moyen de parvenir à leurs fins. C'est une méthode un peu alambiquée ; mais les joueurs doivent comprendre que leurs personnages ne peuvent pas tuer tous les gens qu'ils rencontrent.

IL VA JOUER DE LA CORDE  
S'IL NE CRACHE PAS AU  
BASSINET – EN  
FAIT, IL VA PAS JOUER,  
C'EST+ EUX QUI VONT LA LUI  
METTRE AU+OUR DU CÔU ;  
SAUF QU'IL N'A PAS DE CÔU,  
ALORS IL SE PEUT+ BIEN QU'ILS SE  
CONTENTENT+ DE LE LAISSER  
JOUER AVEC – ET DE +ÔU+E  
FAÇON, POURQUOI  
DEVRAIT-IL CRACHER  
AU JUSTE ?

– NOUUT, UN XAOSITECTE,  
AU PROCÈS D'UN AMI





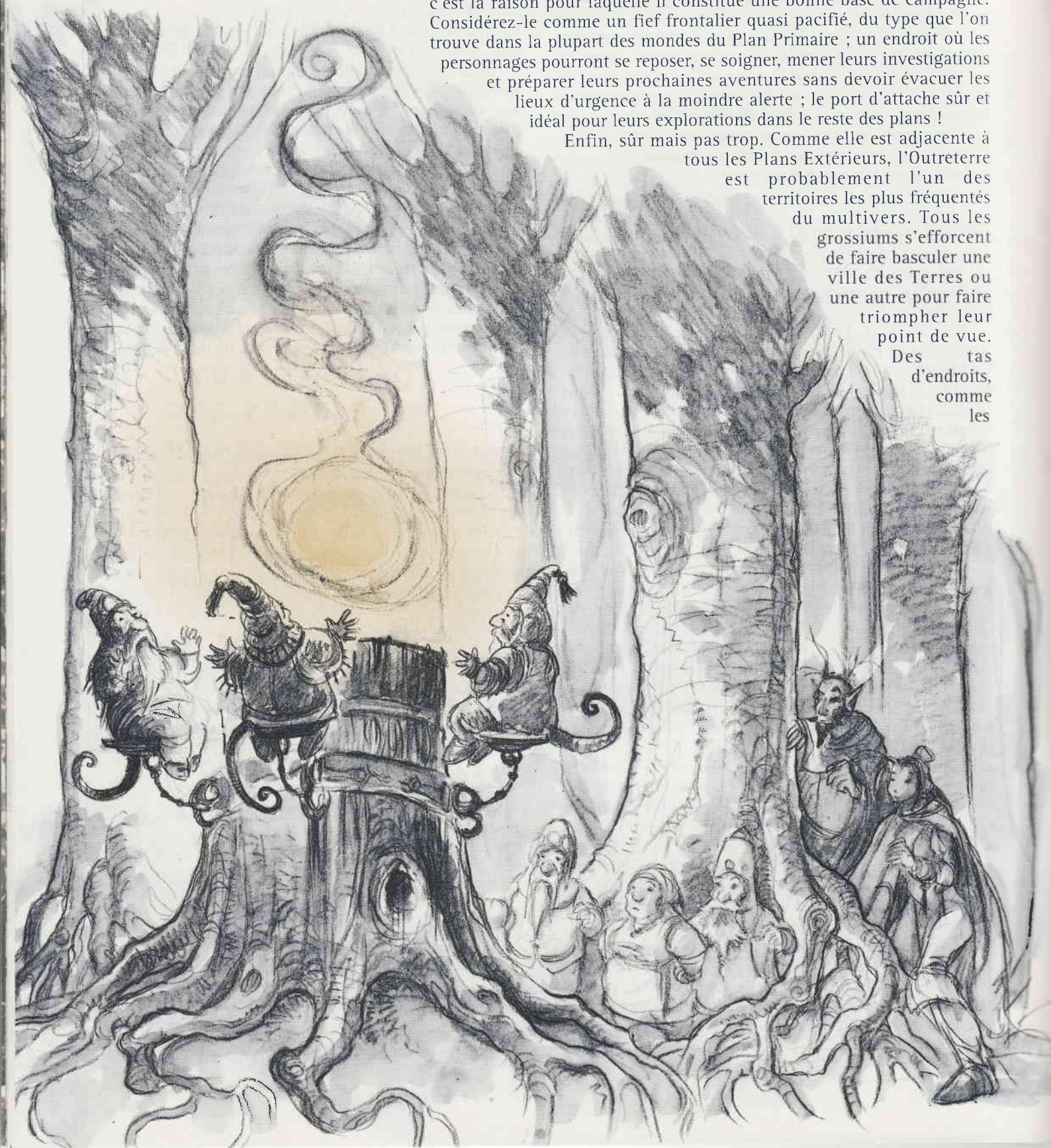
# LA GÉOGRAPHIE DES "TERRES"

L'Outreterre est  
ce que les béjaunes  
appellent le Plan de  
l'Opposition Concordante – et le moins

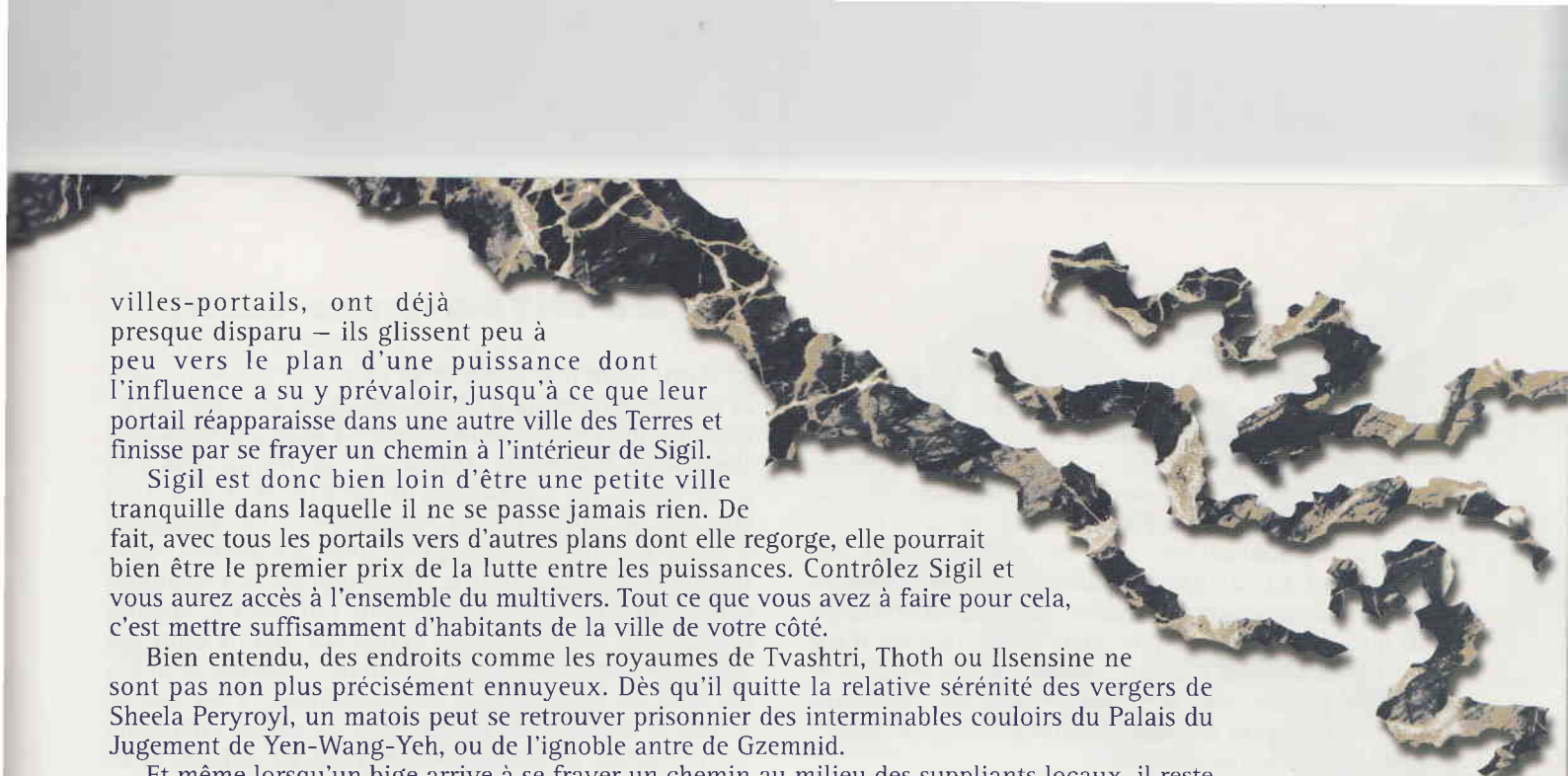
qu'on puisse dire, c'est qu'ils parlent d'or. Quoi qu'il en soit, l'Outreterre n'est pas le plan le plus bizarre, le plus dangereux ou le plus hostile du multivers ; c'est la raison pour laquelle il constitue une bonne base de campagne. Considérez-le comme un fief frontalier quasi pacifié, du type que l'on trouve dans la plupart des mondes du Plan Primaire ; un endroit où les personnages pourront se reposer, se soigner, mener leurs investigations et préparer leurs prochaines aventures sans devoir évacuer les lieux d'urgence à la moindre alerte ; le port d'attache sûr et idéal pour leurs explorations dans le reste des plans !

Enfin, sûr mais pas trop. Comme elle est adjacente à tous les Plans Extérieurs, l'Outreterre est probablement l'un des territoires les plus fréquentés du multivers. Tous les grossiums s'efforcent de faire basculer une ville des Terres ou une autre pour faire triompher leur point de vue.

Des tas  
d'endroits,  
comme les







viles-portails, ont déjà presque disparu – ils glissent peu à peu vers le plan d'une puissance dont l'influence a su y prévaloir, jusqu'à ce que leur portail réapparaisse dans une autre ville des Terres et finisse par se frayer un chemin à l'intérieur de Sigil.

Sigil est donc bien loin d'être une petite ville tranquille dans laquelle il ne se passe jamais rien. De fait, avec tous les portails vers d'autres plans dont elle regorge, elle pourrait bien être le premier prix de la lutte entre les puissances. Contrôlez Sigil et vous aurez accès à l'ensemble du multivers. Tout ce que vous avez à faire pour cela, c'est mettre suffisamment d'habitants de la ville de votre côté.

Bien entendu, des endroits comme les royaumes de Tvashtri, Thoth ou Ilsensine ne sont pas non plus précisément ennuyeux. Dès qu'il quitte la relative sérénité des vergers de Sheela Peryroyl, un matois peut se retrouver prisonnier des interminables couloirs du Palais du Jugement de Yen-Wang-Yeh, ou de l'ignoble antre de Gzemnid.

Et même lorsqu'un bige arrive à se frayer un chemin au milieu des suppliants locaux, il reste encore des tas d'étrangers qui peuvent faire de sa vie un enfer. L'Outreterre est le lieu de rencontre de presque tout ce qui vit dans les plans, et de nombreuses créatures semblent la considérer comme une extension de leur propre territoire. Automata (page 28), Chambard (page 32), Maudith (page 37), Glorium (page 35), Pestemort (page 45), Thorace (page 46) Xaos (page 50) et les autres villes à l'intérieur du Grand Anneau endossent toutes la personnalité des plans adjacents, ce qui rend la vie dans leurs murs assez passionnante (mouvementée, à tout le moins).

## SURVOL DE L'OUTRETERRE

Les béjaunes se figurent que, puisqu'il s'agit d'un plan parfaitement neutre, l'Outreterre doit être terriblement ennuyeuse. On voit bien qu'ils n'y ont jamais mis le pieds, et qu'ils n'ont pas non plus dû séjourner longtemps dans le Plan Astral (ça, c'est quelque chose d'ennuyeux !). Bien entendu, l'Outreterre ne peut pas s'enorgueillir de posséder des fosses brûlantes comme celles de Baator ou des montagnes de lumière semblables à celles de Céleste. Elle manque un peu de paysages spectaculaires ; mais ce n'est pas pour autant qu'elle est ennuyeuse, bige.

C'est *justement* parce que ce plan est neutre qu'il est tellement populaire.

Toute personne qui possède les moyens de venir ici peut le faire – c'est l'une des principales propriétés des Terres. Sur la majeure partie du Grand Anneau, une puissance ne peut pas pénétrer dans un plan autre que le sien ; mais en Outreterre elle peut aller et venir à sa guise. Cela ne signifie pas qu'elle peut faire tout ce qu'elle veut. Les puissances en visite respectent les domaines des divinités natives d'Outreterre, et ne peuvent généralement pas y pénétrer sans leur permission. Même les suppliants originaires d'autres plans peuvent venir ici – mais la plupart d'entre eux viennent des Plans Supérieurs, car les gardiens des Plans Inférieurs n'aiment pas trop laisser les leurs se promener en liberté.

Sigil se dresse au cœur même de l'Outreterre, en équilibre sur une aiguille qui disparaît dans le néant au-dessus d'elle. Il n'existe aucun moyen de se rendre directement à Sigil depuis l'Outreterre (ou depuis n'importe quel autre endroit, d'ailleurs).

*On ne peut pénétrer dans la Cage que par l'une des nombreuses portes qui donnent sur ses rues.*

La majeure partie des royaumes du plan se situe sur les bords extérieurs de celui-ci, près des portails qui mènent au Grand Anneau. Il existe 13 royaumes connus et on affirme qu'il y en aurait d'autres – bien que personne ne les ait jamais vus. La plupart d'entre eux sont le domaine d'une puissance unique, mais quelques-uns abritent plusieurs puissances apparentées. Chaque royaume adopte la personnalité de la ou des puissances qui le gouvernent. Vous trouverez ci-dessous la description des plus importants ou des plus connus d'entre eux. Reportez-vous à la carte d'Outreterre pour les situer par rapport au reste du plan.

JE SAIS BIEN QUE C'EST

LE POR+AIL VERS

MÉCHANUS, MAIS FAU+-IL

INSPIRER OU EXPIRER AVAN+

DE ME++RE LES MAINS

DANS L'ENGRENAGE ?

— UN EX+ERNE QUI

APPREND LE SÔL+IF

D'UN POR+AIL



## TIR NAN OG

“Le Royaume de la Jeunesse” est le plus grand de tous, et il abrite la plupart des puissances du panthéon celtique : Daghdha, Diancecht, Goibhniu, Lugh, Manannan mac Lir, Morrigan et Oghma. Il est divisé en plusieurs régions à l’intérieur desquelles domine une puissance particulière. Par exemple, Mag Fell (Les Champs du Bonheur) est le domaine de Daghdha. Les bois y sont luxuriants et bien entretenus, et se mélangent à des champs d’avoine, de froment et d’orge, ainsi qu’à des vergers de pommiers et de pruniers. Il n’y a pas de villes à Tir nan Og, seulement des villages et des hameaux. Les suppliants vivent dans des conditions rurales, subvenant à leurs besoins grâce à la chasse, l’agriculture et le tissage.

Dans une autre partie du royaume, les ateliers de Goibhniu se dressent au pied de collines exposées. Plus loin se trouve Tir fo Thuinn, le Royaume sous les Mers, domaine de Manannan mac Lir. La surface des vagues n’a rien d’inhabituel ; mais au fond de l’eau se dresse un royaume entier peuplé de suppliants qui se livrent à l’élevage et à l’agriculture comme s’ils vivaient sur la terre ferme.

## LES NORNES

Ce minuscule royaume, que l’on ne peut atteindre qu’en traversant un immense désert sauvage, possède une puissance considérable. C’est ici que les Nornes de la mythologie nordique vivent parmi les racines d’Yggdrasil. Ces dernières s’étirent dans tout le plan et forment une voûte si épaisse que le royaume entier semble n’être qu’une vaste caverne. Les rares suppliants qui y vivent sont des âmes en peine qui attendent que les Nornes veuillent bien s’exprimer. Ces puissances se rassemblent autour du Puits d’Urd pour lire le destin des hommes et des dieux. Il arrive qu’un primaire ou un planaire vienne les consulter ; mais il n’est jamais bon de connaître son avenir par avance.

## LE ROYAUME DE SHEELA PERYROYL

Ce domaine est de petite taille, comme tout ce qu’il contient et comme on peut s’y attendre de la part du royaume d’une puissance des petites-gens. Il n’abrite ni villes ni cités, mais seulement un immense verger et une ferme de petites-gens – qui émerge en partie du sol, mais dont l’essentiel est souterrain. Les suppliants qui y résident sont tous des petites-gens qui s’occupent de l’entretien des arbres et des bâtiments.

## LA MONTAGNE DES NAINS

Ainsi nommé à cause de la nature de ses suppliants et des puissances qu’il abrite, ce royaume formé d’une gigantesque montagne rocheuse est sous l’influence de Dugmaren Brilletoge, Dumathoin et Vergadaïn. Ces puissances ne s’intéressent absolument pas à sa surface, de sorte que des suppliants et des planaires n’ayant pas grand-chose à voir avec le royaume y ont installé des campements. L’intérieur de la montagne est sillonné de cavernes. Les plus proches du sommet constituent le domaine de Vergadaïn, réputé pour ses salles de jeux et ses salles du trésor – comme il sied à un dieu de la chance et de la richesse. Plus bas se trouve le domaine de Dugmaren : un réseau chaotique de fournaises, de forges, de fonderies, de villages et de bibliothèques emplies de grimoires ésotériques traitant de métallurgie et autres arts liés au travail du fer. La partie la plus basse du royaume est le domaine de Dumathoin, un ensemble de mines et de cavernes froides qui serpentent autour des grandes veines de minéraux. On dit que les suppliants de ce domaine passent leurs jours et leurs nuits à chanter des airs qui font grossir ces veines. Mais ils ne fondent que très peu de métal, car ils ne lui accordent de valeur qu’à l’état naturel.

Tous les suppliants du royaume sont des nains – au cas où vous ne l’auriez pas deviné – bien qu’ils aient parfois quelques accrochages avec les habitants des royaumes de Gzemnid et Ilsensine, ou avec ceux de la surface. Reportez-vous à la page 38 pour de plus amples informations concernant la Montagne des Nains.

## LES MARAIS DE SEMUANYA

Le rivage le plus éloigné de Tir fo Thuinn s’élève à peine au-dessus de l’équivalent du niveau de la mer en Outreterre ; il est le domaine des hommes-lézards et autres amateurs de marécages. Les suppliants que l’on y trouve sont tous exclusivement des hommes-lézards. Le royaume lui-même est essentiellement désertique, bien que certains planaires indépendants (dont beaucoup de hors-la-loi désespérés) y aient dressé leur guitoune.



## LE(S) ROYAUME(S) DE GZEMNID ET ILSSENSINE

Aucun affranchi ne sait si ces deux puissances partagent le même royaume ou si l'imagination leur fait défaut pour différencier leurs deux royaumes l'un de l'autre. Gzemnid et Ilsensine règnent sur un réseau de souterrains qui s'enfoncent encore plus profondément dans le sol que ceux du royaume nain. On dit que des choses putrides et redoutables arpentent ses corridors, et la plupart des lascars supposent que l'on peut également y trouver des portails menant vers les Plans Inférieurs. Il est assez probable que les fiélons les plus abjects des Plans Inférieurs y établissent leurs quartiers lorsque leurs affaires les conduisent en Outreterre.

Le domaine de Gzemnid est un dédale mortel où prédominent illusions, distorsions et charmes subtils en accord parfait avec la nature du dieu-tyrannoeil. Il n'y a pas d'agglomérations – les suppliants doivent se débrouiller seuls et se faire un nid quelque part dans les passages. Eux-mêmes ne sont pas particulièrement ragoûtants : quelques tyrannoëils et un bon nombre de voleurs. Ils sont prêts à conclure des transactions, mais sont toujours soigneusement sur leurs gardes.

Le domaine d'Ilsensine est encore plus dangereux. Le dieu des illithids n'existe ici que parce qu'il complotte autant contre le mal et le chaos que contre le bien et la loi. Les planaires n'aiment pas s'aventurer dans son royaume parce qu'il est constamment parcouru d'un bourdonnement qui leur vrille le cerveau. Ils n'y sont de toute façon pas les bienvenus, car la puissance gouvernante préfère les créatures qu'elle peut contrôler. Pourtant, on dit qu'en ce lieu un lascar peut apprendre pratiquement tout ce qui transpire depuis un autre plan – à condition d'arriver à rester sain d'esprit assez longtemps pour trouver Ilsensine et lui poser une question. Il est tout à fait possible qu'Ilsensine possède d'autres royaumes dans d'autres plans, ou qu'il soit un cerveau-dieu dont les neurones peuvent s'étendre vers les autres plans – à la manière des racines d'Yggdrasil. Reportez-vous à la section consacrée aux Cavernes de la Pensée, page 30, pour plus de détails au sujet du royaume d'Ilsensine.

## LE PALAIS DU JUGEMENT

Ce royaume est un immense palais doté de tous les bureaux, greniers, étables et bâtiments nécessaires. Il est entouré d'un mur de briques rouges massif, constamment surveillé par des suppliants vigilants. C'est le domaine de Yen-Wang-Yeh, juge des Dix Cours de Justice et Roi des Dix-Huit Enfers. Là, on reçoit, on juge et on consigne dans les plans et royaumes appropriés tous les suppliants dépendant de la Bureaucratie Céleste.

Le Palais du Jugement est un cas unique. Il abrite des conduits menant à chaque royaume de la Bureaucratie Céleste (le panthéon de grossiums qui se

disent  
chinois) :  
Achéron,  
Géhenne,  
Méchanus,

Mont Céleste et le Plan

Primaire, pour n'en citer que quelques-uns.

Ces conduits permettent d'envoyer directement les suppliants à la place qu'ils méritent (dites-vous que ceux des Plans Inférieurs sont probablement plus utilisés que ceux des Plans Supérieurs). C'est pourquoi les suppliants qui aboutissent ici ne sont pas seulement originaires d'Outreterre. Si n'importe quel bougre fraîchement décédé tombe

sous la juridiction de la  
Bureaucratie

Céleste, il atterrit

ici – ainsi, le Palais

abrite des suppliants

destinés à toute sorte de plans. Ceux qui sont assignés par jugement à demeurer en Outreterre finissent généralement petits fonctionnaires et participent à la gestion de l'ensemble du processus. Le Palais est immense ; on dit que ses murs abritent 9.001 salles. Le seul être qui puisse en être certain est Yen-Wang-Yeh lui-même.

Reportez-vous à la page 42 pour davantage d'informations au sujet du Palais du Jugement.

## LE LABORATOIRE DE TVASHTRI

Ce royaume est frontalier avec la Montagne des Nains ; un matois peut même penser qu'il fait partie du domaine de Dugmaren Brilletoge. Il ressemble à un gigantesque atelier empli de colonnes, de conduits, de passerelles, de toutes sortes d'objets polis et brillants et d'immenses bibliothèques dont les extrémités vont se perdre dans les ténèbres. Les armureries côtoient les salles d'étude, les forges et les cuisines. Tel est le royaume de Tvashtri, dieu des artifices et de la science. Les suppliants y passent leurs journées à inventer et à construire. La plupart d'entre eux sont humains, mais l'on compte aussi un bon nombre de gnomes durs à la tâche. C'est l'endroit idéal pour se procurer le meilleur équipement dont un matois puisse rêver – bien que certains affirment que la magie de Tir nan Og ou de la Montagne des Nains est plus efficace.



## LE DOMAINE DE THOTH

C'est un grand royaume qui rassemble plusieurs villes et villages situés sur les rives de la Ma'at, une rivière qui prend sa source dans les Marais de Semuanya. Les lascars doivent y faire attention aux crocodiles et à toutes les créatures qui y ressemblent. Au centre du royaume se dresse Thebestys, la grande cité de Thoth, et au centre de Thebestys se dresse la Grande Bibliothèque. Un matois est censé pouvoir y trouver la réponse à n'importe quelle question, à condition d'arriver à mettre la main sur le bon parchemin. Les suppliants sont des gens normaux qui mènent une vie normale le long de la rivière.

## LE ROYAUME ENFOUI

Dire que ce royaume est très connu est assez audacieux, dans la mesure où aucun bougre n'a apparemment jamais réussi à le trouver. Là plupart des

affranchis pensent qu'il s'agit en réalité d'un demi-plan rattaché à l'Outreterre. En tout cas, il est censé être le domaine d'Annam, le dieu des géants. Les conteurs affirment que c'est une montagne totalement dénudée dont le sommet s'orne d'une unique tour de cristal. À l'intérieur de cette tour trône Annam, entouré d'un planétarium d'un millier de pièces représentant le multivers. Les conteurs semblent dire qu'Annam est un dieu triste et solitaire, mais il se peut très bien qu'ils affabulent un peu pour rendre leur récit plus intéressant.

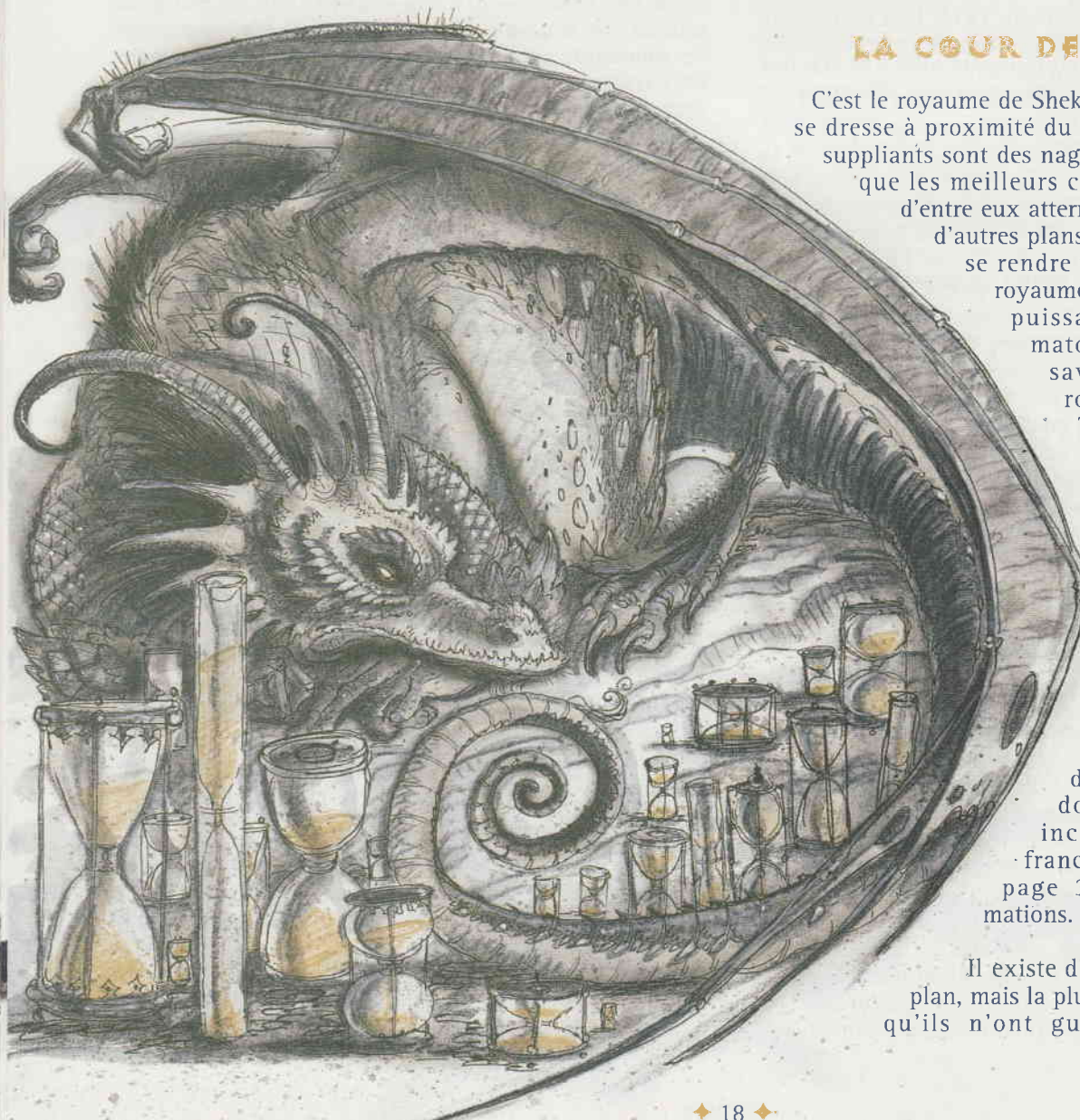
## LE MAUSOLÉE DE CHRONEPSIS

Ce royaume compact n'abrite aucun suppliant et un seul habitant – Chronepsis, le dieu-dragon du destin. C'est une gigantesque caverne située dans les montagnes qui entourent le royaume des nains. Chronepsis s'y repose entouré de sabliers qui déversent lentement le sable de la vie de chaque dragon du multivers.

## LA COUR DE LUMIÈRE

C'est le royaume de Shekinester, la déesse-naga. Il se dresse à proximité du Palais du Jugement. Ses suppliants sont des nagas de tous les types, bien que les meilleurs comme les plus mauvais d'entre eux atterrissent généralement dans d'autres plans. Seul un quoqueret peut se rendre volontairement dans ce royaume, car Shekinester est une puissance imprévisible. Un matois n'a aucun moyen de savoir quel aspect son royaume va refléter – la Tisseuse, la Puissante ou la Préservatrice. De plus, il est dangereux de s'y rendre parce que ses suppliants peuvent décider d'initier n'importe quel bige à un mystère quelconque. Cela peut être un procédé déplaçant ou au contraire attirant, puisque plusieurs biges sont revenus de la Cour des Lumières dotés d'une perception inconnue des autres affranchis. Reportez-vous à la page 34 pour plus d'informations.

Il existe d'autres royaumes dans le plan, mais la plupart sont tellement petits qu'ils n'ont guère d'importance, ou





tellement bizarres qu'un péquain ne sait pas quoi en faire. Cela ne signifie pas que l'ensemble du plan se compose de royaumes ; il y a également des espaces vides entre certains d'entre eux — bien que vide ne soit peut-être pas le terme le plus approprié. En fait, dans ces espaces se dressent les villes des planaires ; on y trouve un tas de suppliants maudits qui n'ont pas de puissance qu'ils puissent appeler leur maître. Les "espaces vides" eux-mêmes sont des plaines relativement sèches, ni luxuriantes ni désertes — un compromis entre le trop et le pas assez. Une affranchie a dit un jour qu'ils lui rappelaient un endroit du Plan Primaire nommé les Grandes Plaines.


## LES SUPPLIANTS D'OUTRETERRE

Chaque plan a ses petites particularités, qui ressortent de façon évidente chez ses suppliants. Les misérables créatures de la Géhenne ne connaissent pas la charité, tandis que les fanatiques d'Arcadie montrent une ardente ferveur dans leur quête du mal, et que les suppliants d'Ysgard se livrent chaque jour à de féroces combats juste pour la gloire. Bien que l'Outreterre n'abrite pas de grandes quantités de suppliants (la neutralité stricte n'est pas dans la nature de la plupart des mortels), ceux-ci reflètent eux aussi la personnalité de leur plan d'origine. Leurs vies sont l'équilibre, le pivot entre le bien et le mal, la loi et le chaos.

Certains péquains pensent que les suppliants d'Outreterre refusent de prendre parti dans un conflit ; mais ce n'est pas le cas. Ces derniers n'ont rien contre le fait de s'impliquer personnellement — il est même difficile de les empêcher de trop s'impliquer.

La chanson est la suivante : demandez à un suppliant d'Outreterre de faire une chose et il en fait deux. S'il vous donne un conseil, il est tout aussi probable qu'il conseille aussi votre ennemi. Comme ils ont le sentiment que tout ce qu'ils font affecte l'équilibre du bien et du mal (ou de la loi et du chaos), les suppliants d'Outreterre s'empressent de compenser en faisant la même chose pour la partie adverse — ce sont des suppliants pleins de bonne volonté.

Un lascar est donc obligé de chercher la signification cachée de leurs actes. Supposez qu'un suppliant vous indique le chemin vers Pestemort. Cela veut-il dire qu'il va ensuite chercher quelqu'un à qui indiquer le chemin de Glorium ? Non, parce que ce genre de renseignement n'est intrinsèquement ni bon, ni mauvais, ni loyal, ni chaotique. Par contre, si un suppliant aide un péquain à échapper aux fiélons chasseurs de Pestemort — un acte que la plupart des gens considéreraient comme bon —, il va se sentir obligé de rétablir l'équilibre. Il peut par exemple donner l'alarme dès que le bougre est sorti de la ville, ou trahir le prochain bige traqué par les fiélons. Ce rééquilibrage n'est pas nécessairement immédiat ; de sorte que la plupart des suppliants tiennent le compte de leurs actions — soit dans leur tête, soit dans de petits carnets.



Quelles en sont les conséquences pour le matois qui est amené à traiter avec eux ? D'abord, la plupart des planaires essaient de ne pas trop solliciter les suppliants d'Outreterre ; après tout, on ne sait jamais quand peut leur prendre l'envie de rétablir l'équilibre. Et lorsqu'un lascar demande une chose dont il sait qu'elle est bonne, mauvaise, loyale ou chaotique, il s'efforce de se prémunir contre un éventuel retour de bâton. S'il engage un suppliant-mercenaire pour l'aider à piller le quartier général des Marqués, il ne s'attend pas à ce que celui-ci accomplisse sa besogne en toute discrétion — il est très probable qu'il va plutôt alerter les Marqués de leur arrivée, afin de rétablir l'équilibre des chances. Bien entendu, le suppliant peut aussi ne rien faire sur le moment et rétablir l'équilibre plus tard, avec une autre personne. Mais on ne sait jamais. Aucun affranchi n'a jamais réussi à comprendre comment les suppliants décidaient de rétablir l'équilibre ou non. Il est d'ailleurs probable qu'ils ne le sachent pas eux-mêmes. Les habitants de Sigil pensent qu'ils prennent un malin plaisir à tourmenter les autres et à les laisser dans l'expectative — vont-ils réagir cette fois, oui ou non ? C'est peut-être le cas, car on ne compte plus le nombre de lascars rongés par le suspense.

Les suppliants outreterriens sont pleins de surprise. Ils font parfois des choses qui semblent relever de la malveillance pure — comme mentir ou blesser un péquain sans raison apparente. Demandez-leur pourquoi et ils vous répondront qu'ils "rétablissent l'équilibre". Bien entendu, il leur arrive également de faire des choses qui pourraient passer pour de la pure générosité — si on ne les connaissait pas. Un suppliant peut donner des conseils ou des informations, ou encore baisser ses prix sans fournir aucune explication. C'est toujours la même histoire — une question d'équilibre. Ceux qui s'installent en Outreterre finissent par s'y habituer.

LES SUPPLIANTS SE  
MONTRENT BIEN D'ÊTRE UTILES  
AU NOM DE LA GUERRE  
SANGLANTE OU AU NOM DE  
LA JUSTICE. DE TOUTE  
FAÇON, CE NE SONT QUE DES  
MACCHABÉES.

— LA DÉCLARATION  
DES DONNEURS-D'ANNEAU



## INTERPRÉTATION DES SUPPLIANTS

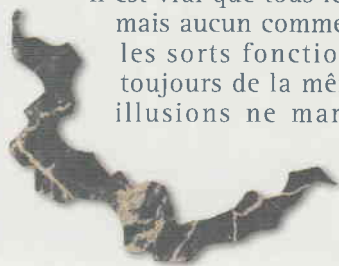
Le MD doit faire preuve de prudence lorsqu'il utilise des suppliants d'Outreterre. Un commentaire suspect de l'un d'entre eux peut épicer une rencontre, remettre les personnages sur les rails ou les envoyer se jeter tête la première dans un piège. Mais le même commentaire peut faire dérailler le scénario, embrouiller les idées des personnages et frustrer les joueurs.

Le MD veut que les joueurs se demandent : "Est-ce que ça vaut le coup de prendre le risque ?" Mais s'il est un bon MD, il leur donnera un indice ou un avertissement quant aux conséquences possibles, de façon à ne pas les aveugler totalement – à moins qu'ils ne le méritent. Avec leurs accès apparemment aléatoires de gentillesse et de cruauté, des suppliants d'Outreterre peuvent servir à lancer un scénario, à fournir des renseignements importants, et à maintenir les personnages dans la bonne direction. Mais le MD doit être prudent : un emploi abusif des suppliants peut soit rendre les joueurs dépendants d'eux, soit leur insuffler une folie meurtrière chaque fois qu'ils en aperçoivent un. "Un suppliant à l'horizon ; fuyons !" est une mauvaise réaction ; mais "Puisqu'on est dans une impasse, interrogeons des suppliants jusqu'à ce que l'un d'eux accepte de nous aider," c'est encore pire. Utilisez les suppliants à petites doses et toujours de façon inattendue. Et rappelez-vous que les choses qu'ils peuvent fournir – information, aide ou bâtons dans les roues – ne doivent pas obligatoirement avoir un rapport avec le scénario.

## LA MAGIE EN OUTRETERRE

La plupart des planaires considèrent Sigil ou l'Outreterre comme leur "chez eux" ; c'est pourquoi les sorts d'*abjuration*, *parole divine* et *protection contre le mal* sont inutiles contre la majorité d'entre eux – ce qui est une bonne chose, sans quoi il serait assez difficile de vivre des aventures en Outreterre. Les sorts dont le fonctionnement est en rapport avec l'Éther ont besoin de clés pour être efficaces. Heureusement pour les jeteurs de sorts, les sorts de conjuration/convocation peuvent leur permettre d'appeler des créatures de n'importe quel Plan Extérieur ou du Plan Astral, ce qui constitue un plus large éventail de choix possible que pour n'importe lequel des Plans Extérieurs.

Il est vrai que tous les plans affectent la magie – mais aucun comme l'Outreterre. Sur Méchanus, les sorts fonctionnent différemment mais toujours de la même façon : par exemple, les illusions ne marchent pas, mais elles ne marchent pas quelle que soit la roue sur laquelle se tient le jeteur de sorts.



## LES ANNEAUX DANS L'ANNEAU

Mais ce n'est pas le cas en Outreterre : tout y dépend de l'endroit auquel se tient le jeteur de sorts. En effet, le plan est divisé en 10 strates semblables à des pelures d'oignon. *Au fur et à mesure qu'un péquin se rapproche du centre des Terres, une partie de plus en plus grande de ses pouvoirs est – euh, neutralisée – ? et quand il arrive au centre même il ne lui en reste plus aucun* (mais bien entendu, au centre des Terres se trouve également Sigil, et nous savons que c'est un endroit où aucune règle n'est valable). Les strates sont d'inégale épaisseur et ne possèdent pas de frontières définies ; de sorte que le seul moyen de savoir où l'on se trouve, c'est de lancer un sort et de voir s'il fonctionne ou non (en d'autres termes, le MD rend un jugement arbitraire et le joueur doit faire avec).

La strate extérieure de l'oignon est la plus épaisse ; c'est là que l'on trouve la plupart des royaumes des puissances, des portails et des conduits menant au Grand Anneau. À l'intérieur, il n'y a aucune restriction spéciale autre que celles qui s'appliquent normalement à tous les sorts. Les seules exceptions à cette règle sont les villes-portails – les agglomérations qui se forment autour de chaque portail menant vers le Grand Anneau. Dans certaines d'entre elles s'infiltrent un peu de la magie du plan le plus proche, ce qui crée des conditions spéciales pouvant augmenter ou diminuer les effets d'une école de magie donnée. Mais toutes ne sont pas affectées ; de sorte qu'un matois serait bien inspiré de se renseigner avant de s'attirer des ennuis (bien entendu, le MD peut découvrir le soltif de tout ceci en étudiant les passages relatifs aux villes en question, dans le présent ouvrage et dans les suppléments à venir).

Dans la seconde strate à partir de l'extérieur, la puissance de la magie diminue de telle sorte que les sorts de 9<sup>e</sup> niveau (et tous les pouvoirs de créatures produisant les mêmes effets) ne fonctionnent pas. Notez que cette restriction ne s'applique pas aux puissances. Bien entendu, cela n'arrange pas les magiciens mais ne concerne pas les prêtres. L'un des effets secondaires de cette restriction est que cet anneau abrite plusieurs puissances hostiles aux magiciens, tels les dieux de la Montagne des Nains. Un magicien qui se trouve dans la deuxième strate n'oublie pas ses sorts de 9<sup>e</sup> niveau – mais ceux-ci ne fonctionnent pas lorsqu'il essaie de les lancer. Comme expliqué précédemment, aucune frontière, aucun panneau ne signale le passage du premier au second anneau ; un matois a donc intérêt à savoir où il se trouve s'il ne veut pas avoir de mauvaise surprise !

Dans la troisième strate, les sorts de 8<sup>e</sup> niveau (et tous les pouvoirs de créatures produisant les mêmes effets) ne fonctionnent pas. Les effets restrictifs sont cumulatifs ; de sorte que sur cet anneau ni les sorts de 9<sup>e</sup> niveau ni ceux de 8<sup>e</sup> niveau ne fonctionnent. Les pouvoirs des puissances ne sont pas affectés – non plus que ceux des prêtres ; si bien que cet anneau abrite lui aussi des puissances hostiles ou indifférentes aux magiciens.



## EFFETS DE CHAQUE ANNEAU SUR LA MAGIE

### 9<sup>e</sup> ANNEAU

Dans la quatrième strate à partir de l'extérieur, les sorts de 7<sup>e</sup> niveau (et tous les pouvoirs de créatures produisant les mêmes effets) ne fonctionnent pas – non plus que ceux de 8<sup>e</sup> et 9<sup>e</sup> niveau. Ceci touche aussi les prêtres, de sorte que cet anneau n'abrite que très peu de royaumes. Il n'existe pas beaucoup de puissances hostiles ou indifférentes aux prêtres !

### 8<sup>e</sup> ANNEAU

Dans la cinquième strate à partir de l'extérieur, les sorts de 6<sup>e</sup> niveau (et tous les pouvoirs de créatures produisant les mêmes effets) ne fonctionnent pas. De plus, les sorts de phantasme/illusion n'ont aucune crédibilité, à moins que le matois qui les utilise ne possède une clé appropriée pour leur donner de la force. Les pouvoirs d'absorption de niveau ne fonctionnent pas non plus sur cet anneau.

### 7<sup>e</sup> ANNEAU

Dans la sixième strate à partir de l'extérieur, les sorts de 5<sup>e</sup> niveau (et tous les pouvoirs de créatures produisant les mêmes effets) ne fonctionnent pas, non plus que les poisons. Ainsi, on transporte souvent sur cet anneau (par l'intermédiaire d'un portail) les gens en train de mourir d'empoisonnement – car cette restriction affecte même le poison déjà ingéré.

### 6<sup>e</sup> ANNEAU

Dans la septième strate à partir de l'extérieur, les sorts de 4<sup>e</sup> niveau (et tous les pouvoirs de créatures produisant les mêmes effets) ne fonctionnent pas. Les conduits du Grand Anneau ne peuvent pas atteindre cette strate, bien que celle-ci abrite des portails menant vers Sigil ou en arrivant. Pour s'y rendre, la plupart des gens passent par la Cage (c'est plus agréable que de venir à pied depuis un anneau adjacent). Ici, les pouvoirs des demi-dieux sont annulés : ces derniers conservent leurs capacités défensives – régénération, résistance à la magie ou protection –, mais perdent toutes leurs capacités offensives.

### 5<sup>e</sup> ANNEAU

Dans la huitième strate à partir de l'extérieur, les sorts de 3<sup>e</sup> niveau (et tous les pouvoirs de créatures produisant les mêmes effets) ne fonctionnent pas. De plus, tous les sorts et pouvoirs (y compris ceux de toutes les puissances) dont le fonctionnement est lié à l'Astral ne fonctionnent pas non plus : on ne peut pas conjurer ou convoquer quoi que ce soit dans cette partie du plan. Les pouvoirs des divinités mineures sont annulés. À partir d'ici, il n'y a plus aucun royaume ; mais cet anneau est un endroit très prisé pour les négociations : une puissance peut se promener au milieu de ses rivales sans avoir à craindre quoi que ce soit.

### 4<sup>e</sup> ANNEAU

### AIGUILLE

Dans la neuvième strate à partir de l'extérieur, les sorts de 2<sup>e</sup> niveau (et tous les pouvoirs de créatures produisant les mêmes effets) ne fonctionnent pas. Plus important encore, les pouvoirs des puissances intermédiaires sont tenus en échec. C'est ici que se déroulent les pourparlers de grande importance. Au centre de l'Outreterre, autour de la base de l'aiguille sur laquelle se dresse Sigil, aucune faculté magique ou divine ne fonctionne. C'est le lieu de rencontre ultime, car toutes les créatures y sont à égalité quelle que soit leur puissance par ailleurs. Mais il n'est pas très fréquenté, car seules des affaires pressantes peuvent forcer les puissances majeures à s'y



SIGIL RESTERA UNE CAGE  
JUSQU'À CE QUE NOUS AYONS  
EXTERMINÉ LE DERNIER DE  
SES SOI-DISANT DIRIGEANTS.  
SOULEVEZ-VOUS ET BRISEZ  
VOS CHÂÎNES !

— QUATRE-VINGT ONZIÈME  
PROCLAMATION  
DES ANARCHISTES

rendre. Atteindre le  
centre de l'oignon  
nécessite un fastidieux  
voyage depuis le bord de  
la septième strate, dans la  
mesure où toutes les connections astrales  
sont inopérantes dans ce rayon.

Et puis il y a Sigil. Perchée au sommet de l'aiguille, c'est un monde entièrement différent. Dans la Cage, les sorts fonctionnent comme si le matois qui les lance se tenait sur l'anneau extérieur du plan. Certains affranchis pensent que c'est dû à la nature de Sigil, qui serait un petit demi-plan séparé en tout, sauf géographiquement, du reste de l'Outreterre. D'autres affirment que c'est parce que la ville se tient au confluent de toutes les énergies du plan. Mais la plupart des habitants s'en moquent. Tout ce qu'ils savent, c'est que la magie fonctionne à l'intérieur de la Cité des Portes.

### CLÉS DE SORTS OUTRETERRESTRES

La nature neutre de l'Outreterre n'affecte qu'un petit nombre de sorts ; mais n'importe quel matois capable d'en lancer est toujours bien embarrassé si l'un de ses favoris se trouve parmi eux. C'est la raison pour laquelle il existe des clés de sorts qui permettent de contourner cette restriction. Pour pouvoir faire fonctionner un sort spécial, il suffit d'apprendre la bonne clé.

Bien entendu, les clés ne sont pas le genre de choses à propos desquelles les magiciens branlent le plus volontiers leur râtelier. Faire la lumière sur le sortif n'est généralement pas payant — après tout, on risque d'aider un ennemi. Non ; un affranchi doit découvrir les clés dont il a besoin sans l'aide de personne. Un factol peut éventuellement en partager quelques-unes avec ses frères et sœurs ; mais un matois doit se dire que cette

aide a un prix. Un peu de garniche aux bons endroits peut permettre de se procurer quelques clés — mais à un prix très élevé. Un péquin astucieux peut estamper un magicien pour qu'il lui en révèle deux ou trois ; mais c'est difficile — la plupart des jeteurs de sorts chérissent leur savoir comme ils le feraient de pierres précieuses.

La même clé est souvent valable pour un groupe entier de sorts ; si bien qu'il n'y en a pas tant que ça à apprendre. Toutes les clés d'Outreterre fonctionnent selon le principe de l'équilibre : pour

qu'un sort agisse, il faut contrebalancer ses effets en faisant, en offrant ou en échangeant quelque chose — même si le quelque chose en question est purement symbolique. On invoque ou on utilise la clé au moment de l'incantation, chaque fois que l'on veut lancer un sort donné. Elle ajoute 1 au temps d'incantation des sorts qui en possèdent un. Vous trouverez ci-dessous une liste des clés nécessaires pour tous les sorts et groupes de sorts qui fonctionnent en Outreterre selon ce principe.

♦ **RENVOI ET ASSERVISSEMENT.** Si la créature est originaire du Plan Éthéré ou d'un Plan Intérieur, le jeteur de sorts doit lui donner une chose fabriquée en Outreterre : une feuille de lierre-rasoir de Sigil, par exemple (voir page 59).

♦ **DISTORSION DES DISTANCES.** Pour drainer le pouvoir du plan de la Terre, le jeteur de sorts doit mémoriser une *rafale* ou un sort similaire. Lorsqu'il lance sa *distorsion*, le sort en question disparaît instantanément de son esprit comme s'il l'avait lancé en même temps.

♦ **DIVINATIONS PORTANT SUR LES PLANS INTÉRIEURS** (*augure, communion, contact avec un autre plan, inspiration divine, bassin divinatoire, vision*). Si la puissance à contacter vit dans l'un des Plans Intérieurs, le jeteur de sorts doit révéler un de ses secrets à un natif du plan en question (suppliant ou planaire). Il n'a pas besoin de révéler un secret majeur ; mais celui-ci doit obligatoirement être une chose qu'il a volontairement cachée à tout le monde : par exemple : "J'ai volé Arzol le marchand de fruits ce matin."

♦ **PUISER DANS LA PUISSANCE DIVINE ET SANCTIFICATION.** Ces sorts ne sont affectés que si la puissance concernée réside dans un Plan Intérieur. Dans ce cas, le prêtre doit sacrifier un objet enchanté de n'importe quel type pour que son sort fonctionne.

♦ **CONVOCAISON INSTANTANÉE DE DRAWMLI.** Ce sort n'est affecté que si la chose à convoquer se trouve dans les Plans Intérieurs. Dans ce cas, le magicien doit offrir en sacrifice un volume équivalent de matière inorganique d'Outreterre, qui est échangé avec la chose convoquée. Le magicien doit tenir la matière choisie. Si la chose convoquée retourne dans son plan d'origine, la matière inorganique en revient — bien qu'elle puisse avoir été affectée par les conditions matérielles inhérentes aux Plans Intérieurs (brûlée jusqu'à l'os, etc.).

♦ **CONJURATIONS ÉLÉMENTALES** (*serviteur aérien, char de Sustarre, conjuration d'élémental, nuée élémentaire, chasseur invisible*). Pour convoquer ces créatures et ces



effets, le magicien doit lancer une poignée de l'élément opposé sur sa cible. Par exemple, pour convoquer un élémentaire d'eau, il doit lancer une poignée de charbons ardents (n'oubliez pas les règles spéciales applicables aux élémentaires outreplanaires – voir le *Guide des plans pour le MD*).

♦ **SORTS BASÉS SUR L'ÉTHER** (*transfert de propriété, marche éthérée, répartisseur aléatoire d'Hornung, coffre secret de Léomund*). En plus des composantes matérielles normales, le magicien doit sacrifier aux puissances astrales une gemme d'une valeur minimum de 100 po – qui disparaît au moment où il lance son sort.

♦ **SORTS LIÉS AUX PLANS D'ÉNERGIE** (*absorption d'énergie, protection contre le Plan Négatif, restauration*). Pour lancer un sort lié au Plan d'Énergie Négatif, il faut utiliser un ver ou un insecte vivant (qui disparaît au moment du lancement) ; pour lancer un sort lié au Plan d'Énergie Positif, il faut utiliser un ver ou un insecte mort.

♦ **MAGIE DE L'OMBRE** (*monstres de la demi-ombre, magie de la demi-ombre, ombre rampante de Lorloveim, création majeure, création mineure, reflets, monstres d'ombre, engins d'ombre, chat d'ombre, conjuration d'ombres, évanouissement*). Pour accéder au plan d'Ombre, le jeteur de sorts doit inclure dans ses composantes matérielles une pierre enchantée à l'aide d'un sort de *lumière éternelle* ou de *ténèbres éternelles*. Cet objet disparaît au moment du lancement. De plus, le jeteur de sorts doit alterner l'objet offert à chaque lancement de sort. Par exemple, s'il utilise une *lumière éternelle* pour lancer un sort de *monstres de la demi-ombre*, il doit utiliser une pierre portant le sort de *ténèbres éternelles* pour lancer son prochain sort d'ombre.

## CLÉS DE POUVOIR OUTRETERRESTRES

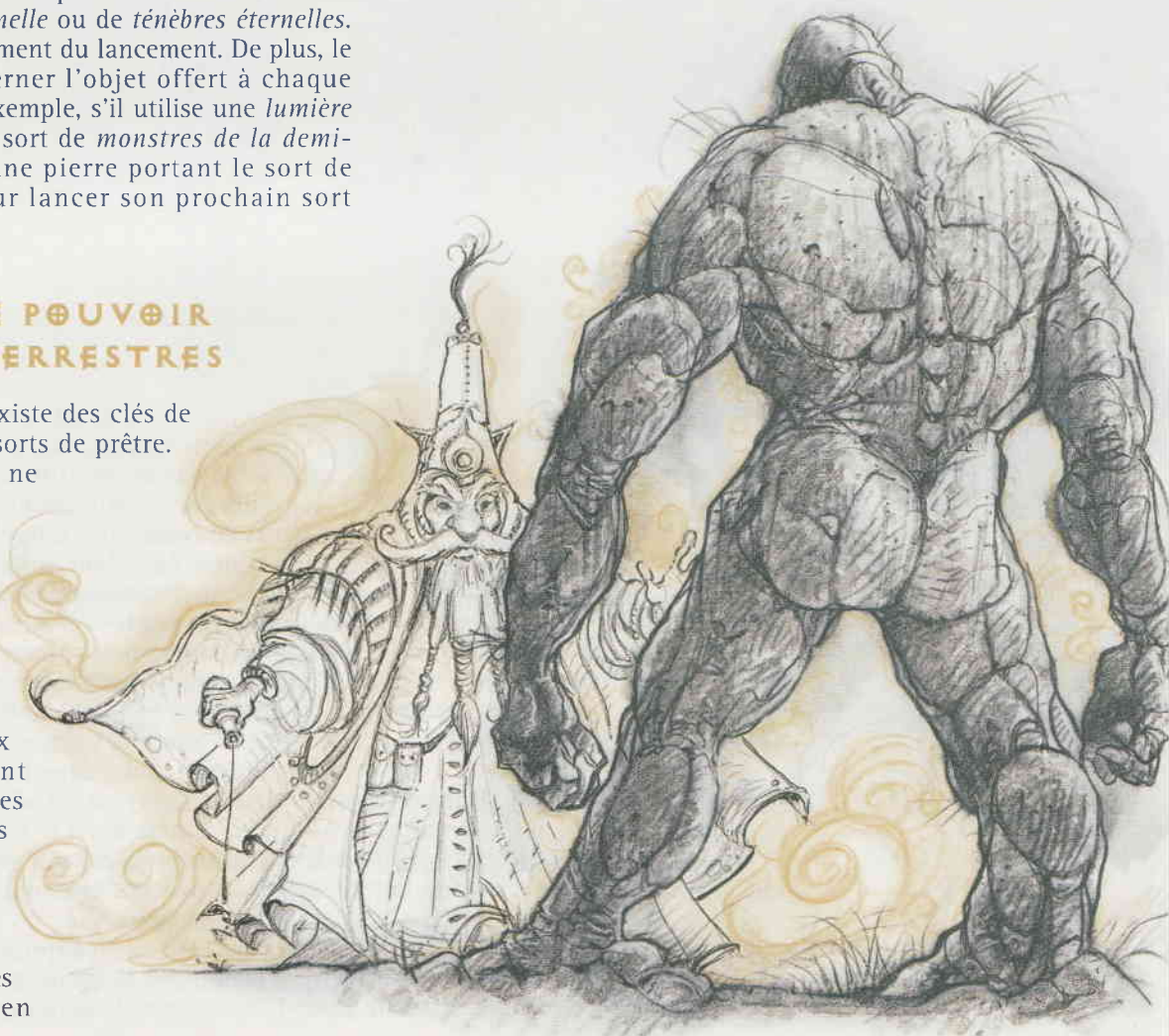
Il est probable qu'il existe des clés de pouvoir pour différents sorts de prêtre. Mais encore une fois, il ne suffit pas qu'un bige lâche du jonc pour les apprendre. On ne peut pas s'adresser à un factol pour en connaître le soltif, et la plupart des autres prêtres n'ont aucune envie de partager les deux ou trois qu'ils peuvent posséder. Pour obtenir des clés de pouvoir, il faut les mériter – et même cela n'est pas une méthode sûre à 100%.

Le MD exerçant un contrôle absolu sur les clés de pouvoir, vous n'en

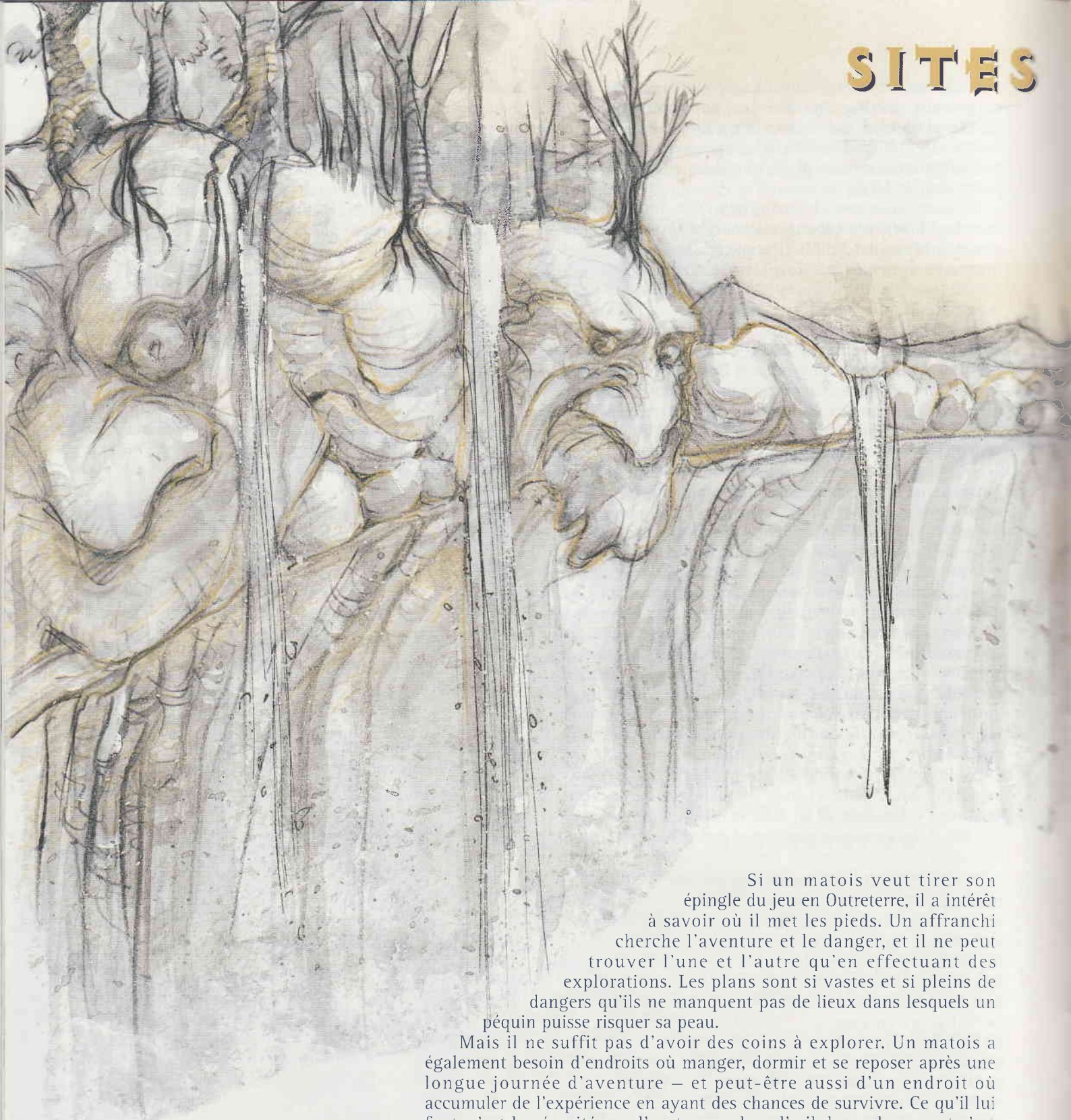
trouverez aucune dans ces pages. Vous pouvez les créer lorsque vous en avez besoin et choisir les sorts qui vous paraissent les plus appropriés. En règle générale, les clés de pouvoir d'Outreterre ont de grandes chances de faciliter le lancement des sorts qui établissent, maintiennent ou n'affectent en rien l'équilibre entre le Bien, le Mal, la Loi et le Chaos dans le multivers. C'est pourquoi il n'en existe pas beaucoup.

TU +'IMAGINES QU'UNE ÉPÉE  
ET UNE BRASSÉE DE SORTS  
PE DURCISSENT LA  
CŒUENNE ? C'EST PAS CE  
QUE T'AS QUI CŒMPTE. BIGE.  
C'EST CE QUE TU SAIS.

— FAIRVEN,  
UN CHIFFRONNIER







Si un matois veut tirer son épingle du jeu en Outreterre, il a intérêt à savoir où il met les pieds. Un affranchi cherche l'aventure et le danger, et il ne peut trouver l'une et l'autre qu'en effectuant des explorations. Les plans sont si vastes et si pleins de dangers qu'ils ne manquent pas de lieux dans lesquels un péquin puisse risquer sa peau.

Mais il ne suffit pas d'avoir des coins à explorer. Un matois a également besoin d'endroits où manger, dormir et se reposer après une longue journée d'aventure – et peut-être aussi d'un endroit où accumuler de l'expérience en ayant des chances de survivre. Ce qu'il lui faut, c'est la sécurité que l'on trouve dans l'œil du cyclone – et c'est exactement ce que l'Outreterre peuvent lui offrir. Bien sûr, tout n'y est pas que calme et volupté. Comme dans le Grand Anneau, un bige a intérêt à savoir où il est le bienvenu et où il vaut mieux ne pas cogner aux portes. Certains endroits peuvent être tout aussi dangereux que les précipices les plus profonds de Baator.

La chanson est la suivante : la plupart des gens se trompent lourdement au sujet de l'Outreterre. Ils pensent que comme c'est un plan d'essence neutre strict, il ne doit absolument rien s'y passer. Quoquerets !



# D'OUTRETERRE



La neutralité stricte signifie l'équilibre de toute chose : un bien pour un mal, un bourbier chaotique pour chaque royaume ordonné ; mais tout ceci peut être le cadre de bien davantage d'action qu'un péquin n'en trouvera dans la plupart des plans chaotiques. C'est le soltif de l'Outreterre.

Cette section décrit certains de ces royaumes : le Palais du Jugement tout de briques rouges, les cavernes démentes du dieu des flagelleurs mentaux, les villes-portails de Thorace, Pestemort et Glorium, et bien d'autres merveilles qui composent l'Outreterre. Vous n'y trouverez pas une description exhaustive de tous les endroits dans lesquels les personnages pourraient se rendre – mais seulement quelques-unes des plus intéressantes possibilités d'aventure. Certaines sont des villes-portails sur le point de basculer dans un plan adjacent ; d'autres sont les royaumes les plus dangereux ou les plus utiles du plan. C'est ici que vous trouverez le matériel nécessaire pour élaborer votre propre campagne de PLANESCAPE.

*À propos, ces informations sont exclusivement réservées aux MD ; si t'es un joueur, pose ça tout de suite, bige !*

Les lieux décrits dans les pages suivantes sont classés par ordre alphabétique ; ils correspondent aux endroits du même nom indiqués sur la carte de l'Outreterre (fournie dans cette boîte). Chacun d'eux est passé en revue dans l'optique d'une utilisation par des aventuriers planaires – lieux d'aventure, personnages-non-joueurs et bases d'opération, etc. Utilisez les introductions de campagne prêtes-à-jouer (voir la page 89) ou créez la vôtre, puis laissez vos joueurs explorer certains des endroits décrits ci-dessous.



**SERVICES :** Une brève description des auberges, artisans, marchandises et autres services qui facilitent la vie d'un lascar.

Pour que vous vous y retrouviez plus facilement, les sujets de cette section sont classés en villes et en royaumes ; et les informations qu'ils contiennent sont toutes présentées de la même façon.

## ROYAUMES

**AMBIANCE :** Un royaume est la création d'une puissance ; il possède donc une ambiance et un caractère bien particuliers. Ce paragraphe n'évoque que l'atmosphère qui y règne ; mais indique néanmoins si c'est un endroit dangereux, ouvert aux voyageurs, doté d'une population dense, etc. — le genre d'informations que n'importe quel planaire natif d'Outreterre a des chances de savoir, et que le MD peut donc confier à ses joueurs.

**PUISSANCE :** Le nom de la puissance qui règne sur le royaume ou dont l'autorité y prévaut. Les noms de celles qui sont décrites dans *Mythes et Légendes* (2108F) sont suivis des lettres *ML* entre parenthèses ; les noms de celles qui sont décrites dans *les Dieux des Monstres* (2128F) sont suivis des lettres *DM*.

**VILLES PRINCIPALES :** C'est ici que vous trouverez toutes les cités ou grandes villes du royaume. La plupart en font réellement partie ; d'autres se dressent juste au-delà de ses frontières et commercent avec ses suppliants, mais ne se considèrent pas comme y appartenant. C'est dans ces agglomérations que vivent la plupart des planaires, qui ne se soucient généralement pas de la vision un peu étriquée des puissances.

**CONDITIONS SPÉCIALES :** Le royaume d'une puissance donnée présente parfois quelques bizarreries qu'un matois a intérêt à connaître. Les conditions physiques peuvent y être différentes — comme dans le royaume de Sheela Peryroyl où l'hiver est inconnu. Mieux vaut savoir également que tout bige qui s'aventure dans le royaume d'Ilensine a le cerveau traversé par de douloureuses ondes mentales. Les suppliants peuvent être différents : dans les couloirs du Palais du Jugement, ils vantent constamment leurs supposées vertus à tous les bougres qui passent. Les lois peuvent être différentes. Un chevalier de la gueuserie peut trouver utile de savoir que dans les salles de jeux de Vergadaïn, les tricheurs sont écartelés sans jugement.

**DESCRIPTION :** Une fois qu'un matois a fait le tour de ce qui est dangereux dans un royaume donné, il peut passer à tout le reste.

**PRINCIPAUX PNJ :** Les personnages-joueurs n'ayant guère de chances de traiter directement avec la puissance d'un royaume, vous trouverez ici les personnages-non-joueurs qu'ils pourront rencontrer — ainsi que leur position, titre ou rôle dans le royaume.

## VILLES

**AMBIANCE :** Ce n'est pas parce qu'une ville n'est pas une créature qu'elle ne possède aucune personnalité. Le caractère définit l'alignement général de la ville, et une partie des événements qui s'y déroulent.



**DIRIGEANT :** La personne qui dirige officiellement la ville (nom, race, classe et niveau), et l'étendue exacte de ses pouvoirs. Mais n'oubliez pas de vérifier au paragraphe suivant l'identité du véritable maître des lieux.

**DERRIÈRE LE TRÔNE :** Ce n'est pas parce qu'un bige dirige une ville qu'il en est le seul patron. Dans la plupart des cas, il existe un ou deux groupes de gens qui s'efforcent de tirer les ficelles. Un matois avisé s'informe toujours de l'identité du grossium local.

**DESCRIPTION :** Une présentation de la disposition des lieux — afin que vous puissiez comprendre la suite.

**MILICE :** Les personnages-joueurs ont souvent tendance à se colleter avec les autorités locales. Vous trouverez ici une description des forces de l'ordre et du type d'attitude qu'elles sont susceptibles d'adopter face aux infractions des personnages.

**SERVICES :** Même chose que pour les royaumes : une liste des endroits où aller et des choses à acheter pouvant être utiles à une bande d'amateurs du danger.

**ACTUALITÉ LOCALE :** Les ragots sont généralement intéressants, et un matois avisé laisse toujours traîner une oreille. Vous trouverez ici quelques-uns des soltifs que les habitants de la ville ont des chances de connaître.




## TERRAIN NON IDENTIFIÉ

Bien entendu, on ne peut pas nommer et cartographier le moindre endroit d'un plan. Les enfumés qui s'y essaient se retrouvent immanquablement avec des cartes bourrées de noms tels que Carrefour de Duena, Gros Tas de Pierres, et Forêt-Encore-Plus-Sombre-Que-La Dernière-Qu'On-A-Visitée. Ce genre de choses sème davantage la panique qu'elle n'aide un voyageur.

Cela ne signifie pas pour autant que tous les endroits non identifiés sont des espaces vides. Ils possèdent un relief, mais d'une nature qui ne justifie pas que l'on y consacre une section spéciale. Cela ne signifie pas non plus qu'ils se ressemblent tous. Un matois qui se rend de Glorium à Thorace remarque forcément des différences.

Les territoires non identifiés ressemblent généralement au royaume ou au plan dont ils sont les

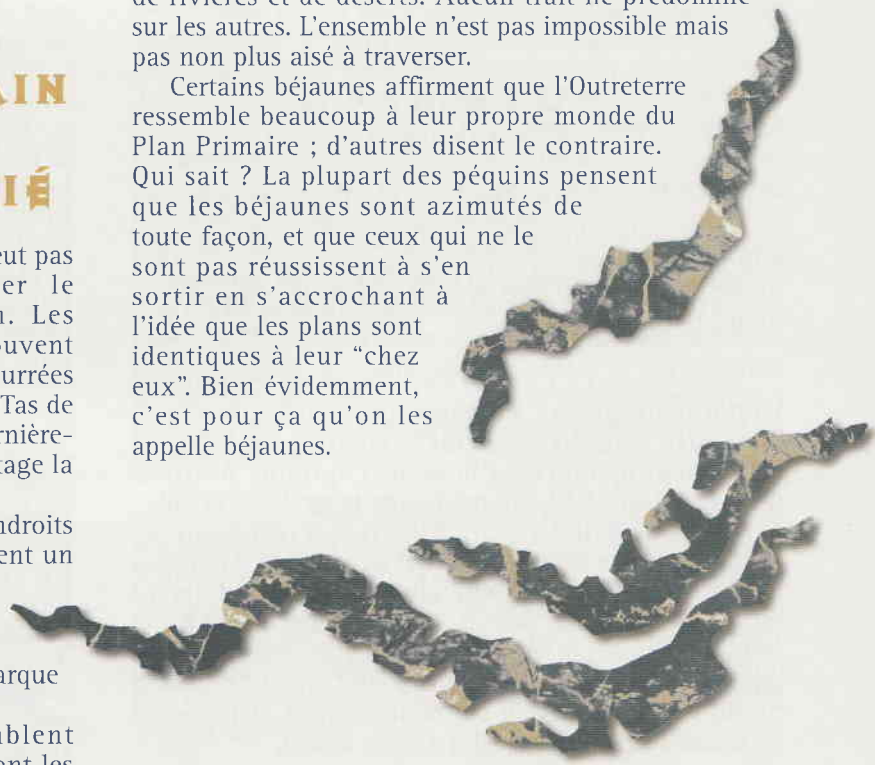


plus  
proches. Les  
alentours de Glorium se  
composent de prairies verdoyantes, de  
collines basses et de forêts clairsemées. Plus  
près de Méchanus, les bois s'épaississent, les arbres  
s'ordonnent en rangées bien rectilignes et les champs se  
découpent en carrés parfaits. À l'opposé, près des  
Limbes, le plan prend l'apparence d'un paysage sauvage  
dans lequel les reliefs sont éparpillés comme au hasard.

Dans tout le plan, les conditions météorologiques  
sont toujours tempérées, exemptes de la froide morsure  
de l'hiver comme des chaleurs brûlantes de l'été. À  
l'approche des Plans Inférieurs, les variations  
deviennent plus extrêmes — des marécages froids et  
humides entourent le royaume de Semuanya, des  
plaines poussiéreuses cernent Thorace, et un triste  
climat de fin d'automne prévaut aux alentours de  
Pestemort. Pourtant, même dans ces lieux, les extrêmes  
correspondent à la saison en cours dans tout le reste du  
plan.

Le terrain tendant à prendre l'apparence du royaume  
ou du plan duquel il est le plus proche (mais sans les  
extrêmes qui déséquilibreraient la balance des choses),  
les affranchis se demandent souvent quel est le "vrai  
visage" de l'Outreterre. On ne peut que supposer que  
cette dernière ressemble aux régions les plus proches de  
son centre (et donc les plus éloignées de l'influence des  
autres plans). Là, le terrain présente un mélange parfait  
de plaines et de forêts, de canyons et de montagnes,  
de rivières et de déserts. Aucun trait ne prédomine  
sur les autres. L'ensemble n'est pas impossible mais  
pas non plus aisé à traverser.

Certains béjaunes affirment que l'Outreterre  
ressemble beaucoup à leur propre monde du  
Plan Primaire ; d'autres disent le contraire.  
Qui sait ? La plupart des péquins pensent  
que les béjaunes sont azimutés de  
toute façon, et que ceux qui ne le  
sont pas réussissent à s'en  
sortir en s'accrochant à  
l'idée que les plans sont  
identiques à leur "chez  
eux". Bien évidemment,  
c'est pour ça qu'on les  
appelle béjaunes.





## ABRÉVIATIONS RELATIVES AUX PERSONNAGES-NON-JOUEURS

Les informations relatives aux personnages-non-joueurs – dirigeants, marchands et autres – sont toujours données entre parenthèses après leur nom, de la façon suivante : (origine/sexe et race/classe puis niveau/faction/alignement). L'origine indique si le personnage est un suppliant, un planaire, un primaire ou un potentiaire. En cas d'apparition, les puissances ne sont jamais réduites à un ensemble d'abréviations – une chose importante mérite une attention particulière. Ceci mis à part, les abréviations utilisées sont les suivantes.

### ORIGINE

Pl	Planaire
Po	Potentiaire
Pr	Primaire
Su	Suppliant

### SEXE ET RACE

♀	Femelle
♂	Mâle
Ø	Pas de sexe
b	Bariaure
de	Demi-elfe
e	Elfe
f	Fiélon
g	Gnome
gi	Githyanki
gz	Githzeraï
h	Humain
n	Nain
p	Petite-personne
t	Tieffelin
di	Divers

### CLASSE

B	Barde
D	Druide
G	Guerrier
M (a)	Abjuteur
M (c)	Conjurateur
M (d)	Devin
M (ec)	Enchanteur
M (el)	Élémentaliste
M (et)	Entropiste
M (il)	Illusionniste
M (in)	Invocateur
M (n)	Nécromancien
M (t)	Transmutateur
M	Magicien
P (s)	Prêtre spécialisé
P	Prêtre
Pa	Paladin
Ps	Psioniste
R	Rôdeur
V	Voleur
N	Non classé
Di	Divers

### FACTION

AS	Adorateurs de la Source
At	Athar
Ex	Externes
FO	Fraternité de l'Ordre
GF	Garde Fatale
Ha	Harmonium
HP	Hommes-Poussière
L2	Libre Ligue
LR	Ligue Révolutionnaire
Ma	Marqués
MC	Morne Cabale
OT	Ordre Transcendantal
Re	Rectifieurs
S2	Société des Sensations
SU	Signe de l'Un
X	Xaositectes
Di	Divers



## AUTOMATA (VILLE)

**AMBIANCE :** Cette ville est un minuscule reflet du royaume adjacent de Méchanus ; et en tant que telle elle possède une règle pour chaque chose – que les dieux viennent en aide au bige qui ne les connaît pas toutes !

**DIRIGEANT :** Le Conseil de l'Ordre est clairement l'autorité dirigeante, du moins pendant la journée. Il comporte trois sièges actuellement occupés par le totalement dépourvu d'humour Capitaine Arstimis (Pl/♂gz/G14/Ha/LN), qui représente la garde de la ville ; par Pelnis l'Horloger (Su/♂h/N/N), qui représente les artisans ; et par Sérafile (Pl/♀t/P (s) 10/FO/LN) (Sphères de sorts – majeures : Générale, Élémentaire, Climat ; mineures : Combat, Soleil), une prêtresse de Lei Kung (ML), qui représente les temples de la ville. Tous les autres groupes ne possèdent aucune voix au Conseil. Le Conseil prend ses décisions au cours de séances strictement orchestrées suivant des règles d'ordre absolu.

**DERRIÈRE LE TRÔNE :** Aucune force n'oserait interférer avec le bon fonctionnement du Conseil. La nuit, toutefois, le Conseil de l'Ordre est remplacé par le Conseil de l'Anarchie, un parfait négatif de sa contrepartie. Leggis Scrog (Pl/♂gz/V10/LR/NE) y représente les criminels, Ravise Corcuncwel (Su/♀h/N/N) les vagabonds et Aurach la Blonde, une baatezu érinnye, les fiélons qui veulent corrompre la ville.

**DESCRIPTION :** Personne ne se perd jamais dans Automata – les choses y sont tellement ordonnées que c'est tout simplement impossible. Les rues sont parfaitement perpendiculaires les unes aux autres, et même les maisons sont dressées à intervalles réguliers. Un chevalier de la gueuserie pourrait régler son horloge d'après les rondes des miliciens. Le soleil partage les journées en deux parties égales de jour et de nuit ; tous les habitants se lèvent et se couchent avec lui. Automata abrite environ un millier de péquins derrière ses murs rectangulaires. Elle possède six portails – deux de chaque côté de ses longs murs

et un à chacune de leurs extrémités. À l'intérieur, chacun de ses blocs de bâtiments a un rôle bien précis. Certains sont des quartiers d'habitation, d'autres des ateliers, et quelques-uns sont réservés au gouvernement – plus que nécessaire dans un bled de cette taille ; mais Automata a vraiment *beaucoup* de lois.

La seule chose qui ne cadre pas avec cet ordre parfait, ce sont les blocs eux-mêmes. Un matois pourrait penser que ceux d'un même type auraient été regroupés, mais tel n'est pas le cas. Ils sont tous éparpillés : les ateliers côtoient les maisons, qui côtoient les étables, qui côtoient l'armurerie, etc. Demandez à un des péquins du coin quelle en est la raison, il haussera les épaules et vous répondra que vous ne comprenez rien au grand schéma des choses. "Tels sont les mystères de l'ordre."

Rappelez-vous qu'à Automata, il y a des lois *pour tout*. Un bougre a intérêt à faire attention à l'endroit où il met les pieds, à ce qu'il boit, et *quand* il boit. Par exemple, un matois ne peut pas acheter de bière après la troisième heure, et les boutiques ne peuvent pas ouvrir avant la première. Aucun marchand ne peut réaliser une vente qui n'ait pas été approuvée par le Conseil, ce qui signifie que personne ne peut faire de transaction tant que tous les autres n'en font pas aussi. Il n'y a pas de marchandage sur les prix, pas de crédit et pas de troc. Et un bige a intérêt à arriver en ville avec des fonds, parce que la mendicité y est interdite.

Mais Automata n'est pas *parfaitement* ordonnée. Elle possède un côté sombre que les voyageurs ne voient généralement pas, puisqu'il est littéralement souterrain. Le sol d'Automata abrite un réseau de passages, de pièces, d'appartements et même de rues qui sont le cadre de la vie cachée de l'agglomération. C'est là que les suppliants d'Outreterre rétablissent l'équilibre entre la loi et le chaos. Le crime, la violence, le désordre et la bamboche se répercutent dans les tunnels. On parle d'une arène où les gladiateurs se battent à mort, de salles des fêtes dans lesquelles les gens s'adonnent à tous les vices existants, et même de conclaves de conspirateurs dirigés par des fiélons. C'est ici que les péquins d'Automata se retrouvent la nuit, après que les lois de la ville les aient envoyés au lit.

Bien que les agents de Méchanus tiennent fermement en main la surface de la ville, les souterrains de celle-ci l'enracinent profondément en Outreterre. Bien entendu, les potentiaires de Primus, le seigneur des modrones, adoreraient mettre un terme aux débordements criminels d'Automata – parce que cela serait aussitôt suivi de la transplantation de la ville sur Méchanus.

**MILICE :** Il y en a deux : une pour la surface et une pour les souterrains. Celle de la surface est sous les ordres du Capitaine Arstimis, et effectue ses patrouilles avec une absolue régularité.

Une patrouille typique se compose de 10 suppliants dirigés par un sergent qui en est également un. Les planaires et les primaires ne font jamais partie des simples soldats, et assurent toujours des fonctions de commandement. Tous les officiers sont membres de l'Harmonium.

La milice souterraine est un gang semi organisé sous le contrôle de Leggis Scrog. Elle n'effectue pas de patrouille et se moque des lois comme d'une guigne. Ses seules activités consistent à racketter les commerces de la surface et des souterrains. Dans les souterrains, cela ne pose guère de problème à moins qu'un conflit ne soit en cours – les pots-de-vin font partie intégrante des affaires. Mais de temps à autre, un bige de la surface refuse de payer ; c'est là que les malfrats font une sortie. Un gang de malfrats typique se compose de 2d6 membres, tous primaires ou planaires, voleurs ou guerriers de 1<sup>er</sup> niveau.

**SERVICES :** On trouve de tout à Automata, à condition de savoir où le chercher. En surface, un bige ne peut pas vraiment faire des affaires, car tous les prix sont soigneusement régulés. Mais les auberges sont propres et accueillantes. La meilleure de toutes, "la Divine Machine", appartient à Tourlac le petit-homme (Su/♂ p/N/N). Les meubles y sont un peu petits, mais les mets succulents et abondants.

La vraie vie est dans les souterrains. Un bige se doit de connaître le soltif de la ville ; et pour cela il doit garnicher un ou deux habitants du coin avec un peu de jonc. La boutique d'Hokee Thridun (Pl/♂ t/M6/HP/LE) est particulièrement intéressante. La spécialité d'Hokee consiste à acheter et à revendre des marchandises rares et exotiques à une clientèle triée sur le volet. Il se moque complètement de savoir d'où elles viennent, qui les achète et pour en faire quoi – il se contente de les fournir. Les personnages-joueurs ne pourront probablement pas prétendre au titre de clients d'Hokee (qui traite généralement avec des êtres beaucoup plus puissants qu'eux) ; mais ce dernier aura probablement une tâche ou deux à leur confier. Il a toujours du travail (dangereux, certes) pour qui en veut.

**ACTUALITÉ LOCALE :** Loctus, un explorateur originaire d'Automata, raconte depuis son retour qu'une étrange colline, qui ne s'y trouvait pas une semaine auparavant, a surgi à l'extérieur de la ville. De plus, il jure qu'elle est en train de grandir – "un peu comme un essaim," affirme-t-il. Bien entendu, c'est un bibard fini qui débite ses histoires à tous les péquins qui lui payent un verre.



## LES CAVERNES DE LA PENSÉE (Royaume)

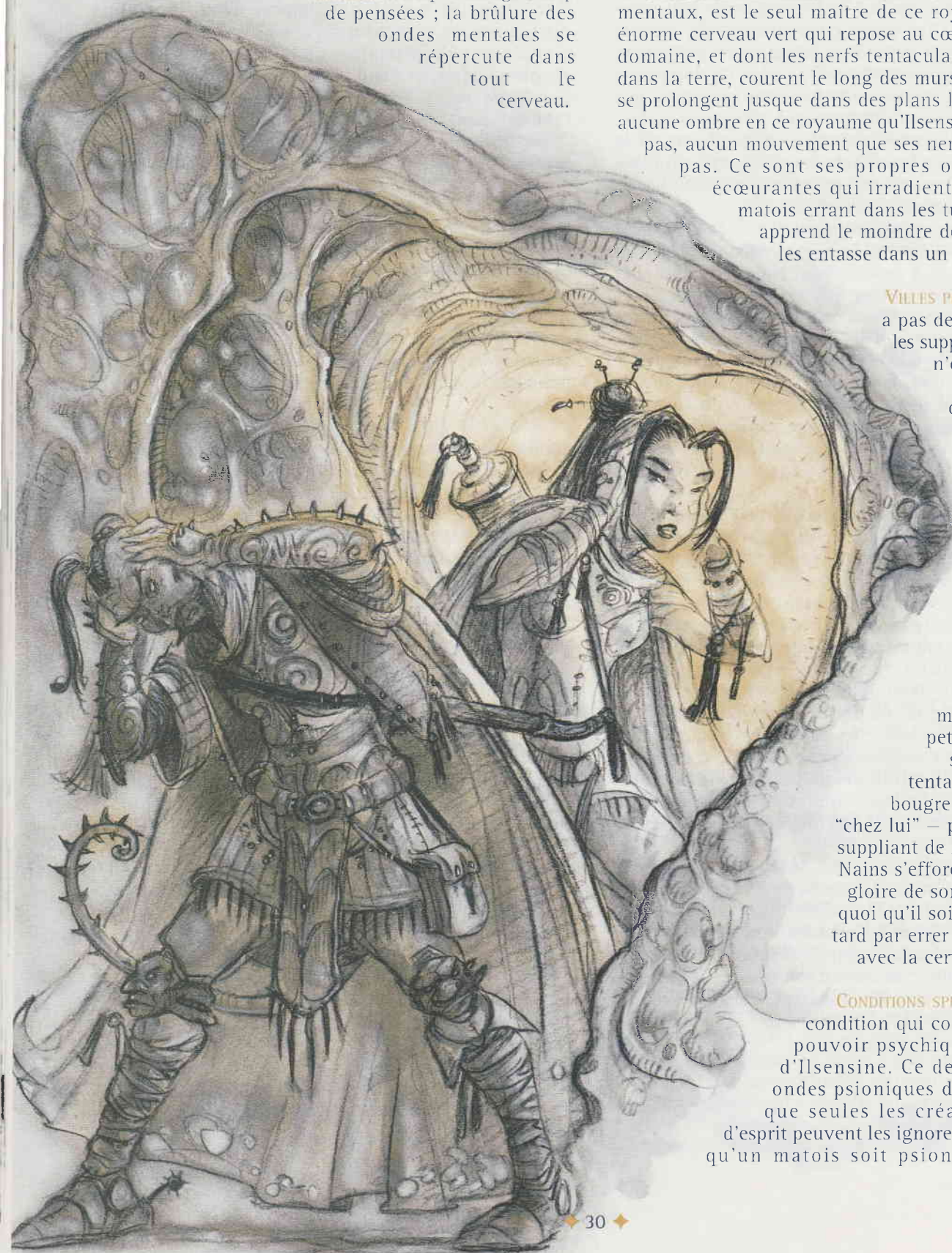
**AMBIANCE :** Trop d'énergie, trop de pensées ; la brûlure des ondes mentales se répercute dans tout le cerveau.

Aucun soltif ne reste secret. Le royaume maudit du dieu des illithids extrait le contenu du cerveau des matois ; et si ceux-ci ont de la chance, ils peuvent éventuellement s'en sortir avec un esprit intact. Mais seulement s'ils ont beaucoup de chance.

**PUISSANCE :** Ilsensine (DM), le dieu des flagelleurs mentaux, est le seul maître de ce royaume. C'est un énorme cerveau vert qui repose au cœur même de son domaine, et dont les nerfs tentaculaires s'enfoncent dans la terre, courent le long des murs des cavernes et se prolongent jusque dans des plans lointains. Il n'est aucune ombre en ce royaume qu'Ilsensine ne connaisse pas, aucun mouvement que ses nerfs ne perçoivent pas. Ce sont ses propres ondes mentales écœurantes qui irradient le cerveau des matois errant dans les tunnels. Ilsensine apprend le moindre de leurs secrets et les entasse dans un coin.

**VILLES PRINCIPALES :** Il n'y a pas de villes parce que les suppliants d'Ilsensine n'ont plus d'esprit, et que les quoquerets planaires qui errent dans le coin ne conservent pas le leur assez longtemps pour bâtir plus d'un seul mur. Aux frontières du royaume, on trouve des ébauches de murets, parfois un petit lit. Ce sont les seuls restes de la tentative d'un pauvre bougre pour se faire un "chez lui" — probablement un suppliant de la Montagne des Nains s'efforçant d'étendre la gloire de son royaume. Mais quoi qu'il soit, il finira tôt ou tard par errer dans les tunnels avec la cervelle carbonisée.

**CONDITIONS SPÉCIALES :** La seule condition qui compte ici, c'est le pouvoir psychique à l'état brut d'Ilsensine. Ce dernier émet des ondes psioniques d'une telle force que seules les créatures dénuées d'esprit peuvent les ignorer. Et peu importe qu'un matois soit psionique ou non ;





n'importe qui peut ressentir la brûlure de l'énergie. Les pensées d'Ilsensine sont comme d'incessantes vagues de haine, de mensonges, de mégalomanie et de perversions inimaginables. Elles disent que les illithids sont destinés à gouverner le multivers, à réduire en esclavage le "bétail" qui pullule à la surface, à l'utiliser et à savourer ses conquêtes. Cette litanie azimutée selon tous les points de vue (excepté celui des illithids) martèle inlassablement le cerveau des bougres. Lorsque ceux-ci arrivent à l'intérieur du royaume, les ondes mentales ne sont qu'un murmure ; mais elles vont s'amplifiant jusqu'à un bourdonnement insupportable, puis un chapelet de cris obscènes. Il n'y a aucun moyen de les empêcher de pénétrer dans un cerveau ; tout ce que peut faire un affranchi, c'est se montrer vaillant et les endurer.

Toute personne s'aventurant de plus d'un kilomètre et demi à l'intérieur du royaume d'Ilsensine doit réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification une fois par jour. Si elle échoue, elle perd définitivement un point d'Intelligence. Si elle parcourt plus d'un kilomètre mais moins de 7, elle doit faire des jets de sauvegarde deux fois par jour. Si elle parcourt plus de 7 kilomètres mais moins de 15, elle doit faire un jet toutes les heures, et ne peut plus utiliser ses pouvoirs psioniques le cas échéant. Au-delà de 15 kilomètres, elle doit effectuer un jet chaque tour. Enfin, les quoquerets suffisamment azimutés pour mettre les pieds à la cour d'Ilsensine doivent en effectuer un tous les rounds. Lorsqu'un matois a perdu tous ses points d'Intelligence, il devient semblable à un des suppliants zombis d'Ilsensine, toute sa volonté et toute sa conscience ayant été aspirées par le dieu-cerveau. Bien entendu, un peu de protection mentale magique peut aider un matois ; mais il a intérêt à ne pas se retrouver trop profondément enfoncé dans le royaume lorsque les effets de son sort s'estomperont.

**DESCRIPTION :** Les Cavernes de la Pensée forment un royaume froid et sans cœur. Leurs tunnels sont sombres et visqueux, pas assez tièdes pour être agréables, mais pas assez froids pour être glaciaux. La pierre est recouverte de champignons, sauf dans les endroits où elle pulse comme un cœur vivant – peut-être ceux où passent les nerfs du dieu-cerveau. La chanson est que les bougres qui les heurtent trop fort se font frire le cerveau en un instant. Si un bige a l'intention de descendre là-dedans, il a intérêt à faire preuve d'une grande prudence.

Les cavernes s'entremêlent, se croisent et se recroisent, mais mènent toutes au même endroit. Comme les Dédalles de Sigil dont il est impossible de s'échapper (voir la page 63), où que se dirige un matois, il aboutit toujours à la cour d'Ilsensine. La plupart de ceux qui s'aventurent aussi loin ne reviennent jamais ; ou s'ils le font, mieux vaut se méfier d'eux. Aucun être ne peut dévisager le dieu-cerveau sans ressortir transformé de cette épreuve.



**PRINCIPAUX PNJ :** Les seuls biges de tout le royaume sont des zombis dépourvus d'esprit ; de sorte qu'un matois ne peut pas espérer en tirer grand-chose. Mais ce sont des zombis de choc, totalement esclaves d'Ilsensine – de sorte que les clercs ne peuvent pas les repousser et qu'ils ne font jamais de test de moral. Si un matois trouvait un moyen de trancher les liens psioniques qui les relient à Ilsensine, il ne resterait plus d'eux qu'une collection de coquilles vides.

**ZOMBIS D'ILSENSINE (TOUS) :** TACO 19 ; #AT 2 ; Dég 1d8/1d8 ; CA 7, DV 2 ; pv variables ; VD 6 ; AS psioniques\* ; RM 10% ; TA M ; Int Non ; AL N ; ML n/a ; PX 175

\* Le dieu-cerveau Ilsensine peut canaliser toutes ses énergies psioniques au travers de ses serviteurs zombis. Dès qu'il a ainsi employé un de ses pouvoirs, le zombi utilisé est détruit.

**SERVICES :** Pourquoi un bige voudrait-il donc se rendre dans le royaume d'Ilsensine ? Pour la connaissance – la connaissance qui égale le pouvoir. Si un matois parvient jusqu'au dieu-cerveau et arrive à s'attirer ses faveurs, il peut obtenir la réponse à une de ses questions. Il n'est pratiquement aucun endroit dans les plans que les neurones d'Ilsensine ne puissent pas atteindre ; et chacun de ses neurones se nourrit de tout ce qu'il perçoit. Ilsensine se souvient de tout et connaît probablement davantage de soltifs que n'importe qui d'autre. Vous avez besoin de vous débarrasser d'un affranchi, de connaître sa faiblesse ? Le dieu-cerveau pourra sans doute vous l'indiquer.

Bien entendu, on peut se demander comment il est possible de s'attirer les faveurs d'un cerveau géant. Il est très probable que le quêteur doive renoncer à une partie de son cerveau en guise de paiement, d'où une perte de mémoire (de compétences) et/ou de santé mentale. C'est un prix exorbitant, mais il se trouve toujours un Sensat ou un Morné pour croire qu'il peut essayer de jouer un air à Ilsensine.

IL EXISTE DEUX RÉPONSES À  
CHAQUE QUESTION :  
LA BONNE ET  
LA MAUVAISE.

— RÈGLE DE L'HARMONIUM



## CHAMBARD

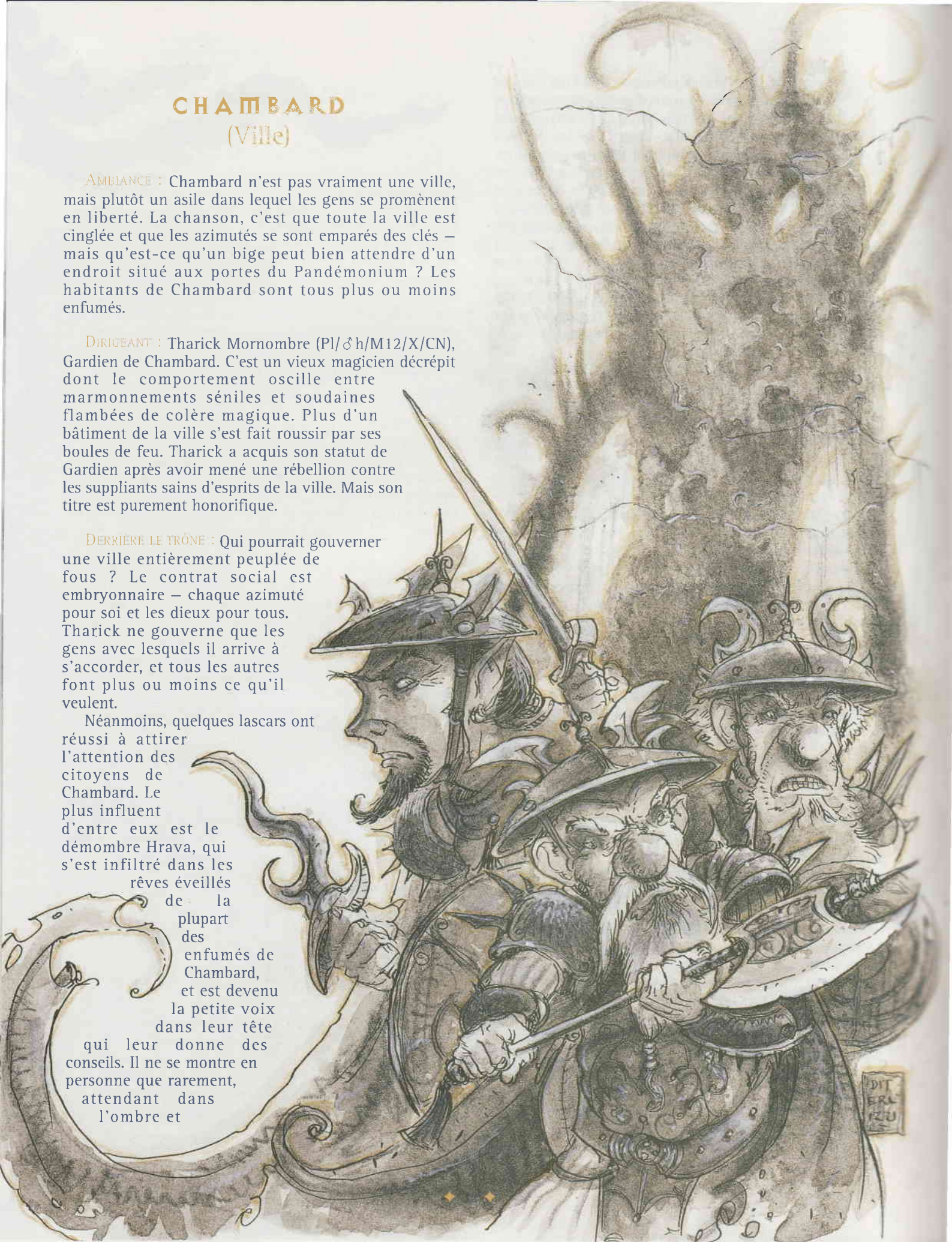
(Ville)

**AMBIANCE :** Chambard n'est pas vraiment une ville, mais plutôt un asile dans lequel les gens se promènent en liberté. La chanson, c'est que toute la ville est cinglée et que les azimutés se sont emparés des clés – mais qu'est-ce qu'un bige peut bien attendre d'un endroit situé aux portes du Pandémonium ? Les habitants de Chambard sont tous plus ou moins enfumés.

**DIRIGEANT :** Tharick Mornombre (Pl/3 h/M12/X/CN), Gardien de Chambard. C'est un vieux magicien décrépît dont le comportement oscille entre marmonnements séniles et soudaines flambées de colère magique. Plus d'un bâtiment de la ville s'est fait roussir par ses boules de feu. Tharick a acquis son statut de Gardien après avoir mené une rébellion contre les suppliants sains d'esprits de la ville. Mais son titre est purement honorifique.

**DERRIÈRE LE TRÔNE :** Qui pourrait gouverner une ville entièrement peuplée de fous ? Le contrat social est embryonnaire – chaque azimuté pour soi et les dieux pour tous. Tharick ne gouverne que les gens avec lesquels il arrive à s'accorder, et tous les autres font plus ou moins ce qu'il veulent.

Néanmoins, quelques lascars ont réussi à attirer l'attention des citoyens de Chambard. Le plus influent d'entre eux est le démembre Hrava, qui s'est infiltré dans les rêves éveillés de la plupart des enfumés de Chambard, et est devenu la petite voix dans leur tête qui leur donne des conseils. Il ne se montre en personne que rarement, attendant dans l'ombre et





les ténèbres le moment propice de donner son avis. Hrava ne travaille que pour lui-même, pour prendre le pouvoir dans la ville ; mais d'autres fiélons plus puissants peuvent l'obliger à travailler pour eux à la conquête de Sigil.

**HRAVA, DÉMOMBRE :** TACO 13 ; #AT 3 ; Dég 1d6/1d6 (griffes/griffes), 1d8 (morsure) ; CA 9, 5 ou 1\* ; DV 7 +3 ; pv 38 ; VD 12 et saut (9 mètres pour s'accrocher avec ses 4 pattes griffues – Dég 1d6 chaque) ; AS +2 au toucher dans l'obscurité totale, surprend à 90% dans l'ombre, *ténèbres, terreur, réceptacle magique* ; DS Immunisé au feu, au froid et à l'électricité ; TA M ; Int Haute ; AL CM ; ML 15 ; PX 2.000

\* Sa CA dépend de la lumière environnante. Sous la lumière du soleil ou celle d'un sort de *lumière éternelle*, elle est de 9 ; sous la lumière des torches, lanternes ou d'un sort de *lumière*, elle est de 5 ; dans l'obscurité totale, elle est de 1.

**DESCRIPTION :** Chambard est un de ces bleds impossible à décrire. Imaginez une ville dans laquelle 5.000 étrangers décideraient chacun de construire sa maison sans en parler aux autres – et vous aurez une petite idée du chaos ambiant. La plupart des biges décrivent Chambard comme un éventail déployé sur une colline (que ses habitants appellent Maurash). La base de l'éventail se situe au pied de Maurash, non loin de l'entrée du Pandémonium. Le portail, une arche de fer et de pierre tarabiscotée, se dresse au-dessus des bicoques massées à proximité. Huit routes poussiéreuses s'entremêlent devant l'arche puis se déploient comme les nervures d'un éventail en remontant les pentes de Maurash.

Détail subtil : plus on monte la colline, plus les bâtiments ont l'air "normaux". À mi-hauteur de Maurash, les bicoques en fouillis adoptent un semblant d'ordre et commencent à arborer des murs dignes de ce nom. Enfin, au sommet de la colline se dresse la Citadelle – un petit quartier entouré d'un rempart et de tours de guet, qui abrite les moins enfumés et les mieux organisés des citoyens de Chambard.

Comme n'importe quel affranchi peut le deviner, Chambard est sur le point d'empailler l'Outreterre. Il suffit que Hrava répande à peine davantage sa folie pour que le bled entier glisse par le portail et aille rejoindre le Pandémonium.

**MILICE :** Le gouvernement de Chambard est trop enfumé pour organiser une milice, mais la ville n'est pas totalement dépourvue de lois. Il existe trois groupes qui servent de gardes du corps et de protecteurs aux suppliants de Chambard. Les plus fiables, les moins corrompus et les plus sains d'esprit sont les *Lanciers du Vent*, commandés par Erigyl Verrith (PI/♂ b/G13/OT/N). Par rapport aux standards de Chambard, Erigyl est relativement sain d'esprit. Sa seule obsession est de contrebalancer la folie de la ville. La folie crée le chaos, donc les Lancier du Vent se consacrent à faire respecter la loi. Ils gardent le bled contre les assauts du Pandémonium et font plus ou moins office de milice.

Une patrouille typique comprend 2d6 guerriers de niveau 3 à 5, accompagnés par un magicien de niveau 5 à 7. Les Lanciers sont particulièrement actifs au sein de la Citadelle, et ne s'aventurent que rarement du côté du portail.

Les membres des deux autres groupes font plutôt office de gardes du corps, soit pour de l'argent, soit simplement "parce que". Les premiers se nomment les *Sarex*, et se sont rassemblés sur les suggestions de Hrava. Ce sont pour la plupart des planaires du Pandémonium et des Chambardais parmi les plus touchés par la folie ambiante. Ils opèrent en groupes de 3 ou 4 individus de classes différentes et de niveaux échelonnés entre le 7<sup>e</sup> et le 9<sup>e</sup>. Ils corrigent les ennemis de Hrava hors de la présence de tout témoin ; mais laissent toujours un signe de leur passage derrière eux – histoire de bien montrer à tout le monde qui commande en ville. Le dernier groupe est celui des *Fourvoyés*, un groupe d'infortunés suppliants d'Outreterre dirigés par Thoa (Su/♀ h/N/N). Ces bougres sont plutôt à côté de leurs pompes et n'agissent probablement que pour rétablir la balance de leur petit équilibre personnel. Comme il sied à leur cause, les Fourvoyés sont souvent occupés dans les quartiers les plus proches du portail.

**SERVICES :** On ne peut pas trouver grand-chose à Chambard – du moins, pas grand-chose de fiable. Les artisans n'arrivent pas à survivre, car les habitants sont trop azimutés pour constituer une clientèle digne de ce nom. Pourtant, la ville attire quelques artistes qui trouvent leur inspiration dans la folie, si bien qu'il y a toujours un barde ou deux en train de traîner aux alentours.

Le meilleur endroit pour les rencontrer est "l'Auberge de Weylund", près du centre de la ville. Elle appartient à Weylund le Vérolé (Su/♂ n/N/N), qui brasse de la bière extra-forte et la distribue généreusement à tous ceux qui semblent dans une période de déveine – tout spécialement ceux qu'il appelle les "*artistes*". Ses chambres sont propres et coûtent 1 pa la nuit. Mieux encore pour les voyageurs, elles sont relativement calmes par rapport aux autres établissements de la ville où se pressent de bruyants azimutés.

Les visiteurs des Plans Inférieurs favorisent "l'Œil et la Dague", un établissement situé à proximité du portail et appartenant à Grist (PI/♂ t/G5/V4/LR/ML). C'est un coupe-gorge au service tout à fait convenable – ni très rapide, ni très propre, ni très souriant ; mais au moins Grist ne pose pas de questions tant qu'on le paie convenablement. Un bon nombre d'intrigants, de fiélons et de tieffelins y ont établi leur quartier général.

Le dernier endroit où l'on sort est "le Sanatorium", dans le quartier de la Citadelle. Il appartient à Althax Toissonnoire (PI/♀ b/P(s) 12/SU/CB) (sphères de sorts – toutes), une prêtresse de Shekinester (*DM* ; voir également la page 34) qui a pris sur elle de convertir les azimutés de Chambard. La guitoune qu'elle tient est un mélange d'asile, de sauna et de pension. En plus du gîte



et du couvert (avec des gardes spéciaux) à 5 po la nuit, un bougre peut également y trouver des remèdes pour les désordres mentaux.

**ACTUALITÉ LOCALE :** Quoi qu'il se passe en réalité à Chambard, on y entend toujours des rumeurs affirmant l'imminence d'une invasion du Pandémonium. La plupart du temps, il ne s'agit que d'un bibard qui branle son râtelier. Bien entendu, cela sonne vrai – les fiélons de l'autre côté n'en sont pas à leur premier essai. Mais cette fois, c'est vraiment vrai. Une bande de fiélons – 12 gehreleths dirigés par un capitaine tanar'ri mineur – se préparent à porter une attaque de flanc sur les baatezus. Leur plan est de s'emparer de Chambard puis de traverser l'Outreterre jusqu'à Baator. Ce n'est pas un très bon plan, mais les tanar'ris n'ont jamais été doués pour la stratégie.

## LA COUR DE LUMIÈRE (Royaume)

**AMBIANCE :** Ce royaume, avec ses sections sombres et mystérieuses, est la personnification de la règle de trois : le Métier de la Tisseuse, avec ses fils et ses motifs, l'Antichambre des Épreuves et l'Arche de Flammes en son centre. Il est d'un calme presque mortel.

**PUISSANCE :** Shekinester (MD), également connue sous le nom de Reine des Nagas aux Trois Visages. Elle rumine dans son royaume, mettant ses enfants à l'épreuve et guidant leur destin. Elle ne fait pas d'avances aux étrangers, qu'ils soient planaires ou non. Un matois qui pénètre chez elle a intérêt à avoir une bonne raison de le faire, parce que Shekinester soumet tous ses visiteurs à une épreuve (voir "Conditions spéciales" ci-dessous).

**VILLES PRINCIPALES :** La Cour des Lumières est un petit royaume peu peuplé de planaires comme de suppliants – non pas parce que la Reine des Nagas n'a pas de fidèles, mais parce qu'elle encourage la réincarnation et la mise à l'épreuve. Aux suppliants qui ne sont pas réincarnés et renvoyés dans leur monde du Plan Primaire, elle confie des tâches quasi impossibles et les envoie errer à travers l'Outreterre jusqu'à ce qu'ils les aient menées à bien. Telle est sa façon de tester la personnalité et la résolution d'un matois. Ceux qui réussissent l'épreuve connaissent l'ascension et se fondent dans le plan, et ceux qui échouent n'en étaient tout simplement pas dignes.

Les choses qui ressemblent le plus à des villes sont les amas de nids dans lesquels vivent les potentiaires de Shekinester. La plupart sont des nagas ou des êtres serpents auxquels on ne peut pas faire confiance – non pas qu'ils soient particulièrement mauvais ; mais un matois n'a aucun moyen de savoir s'ils ne font pas partie d'une quelconque épreuve concoctée par la Reine des Nagas.

**CONDITIONS SPÉCIALES :** Ce sont les épreuves de la Reine des Nagas. Tout grossium qu'elle soit, Shekinester passe son temps à tester les étrangers qui pénètrent dans son royaume. Elle est fascinée par l'idée de purger et d'améliorer ceux qui lui rendent visite – intentionnellement ou non. Ses tests vont du très lourd au très subtil. La Reine des Nagas se moque bien des talents martiaux ou des connaissances livresques d'un affranchi ; ce qui l'intéresse, ce sont ses qualités morales. Elle peut par exemple lui lâcher une meute de molosses sataniques aux trousses, non pas pour admirer ses prouesses à l'épée, mais pour voir s'il aura le courage de les affronter ou le bon sens de tourner les talons et de s'enfuir. Si un bige possède un fiélon pour ennemi, Shekinester peut le convoquer en son royaume et lui donner une occasion d'égaliser le score. À un embranchement, elle peut offrir un choix entre la sécurité lâche et le péril vaillant. Dans un autre endroit, elle peut disposer un ouvrage promettant un grand pouvoir – en échange d'un certain prix. Un bougre peut aussi se retrouver face à deux anciennes amours, et ne plus pouvoir avancer tant qu'il n'aura pas choisi entre les deux.

Quelque forme qu'elles prennent, les épreuves de la déesse ont toujours un sens plus profond qu'elles n'en ont l'air. Un bige doit d'abord déterminer ce que Shekinester s'efforce de tester en lui, puis trouver la bonne réaction. Le prix de l'échec est élevé – dans la plupart des cas, le perdant sombre dans l'oubli. Mais la réussite est somptueusement récompensée, et aucun bige ne peut parvenir au cœur du royaume sans l'avoir atteinte d'abord.

**DESCRIPTION :** La Cour de Lumière se décompose en trois régions distinctes, une pour chaque aspect de la Reine des Nagas, et toutes sont imbriquées les unes dans les autres comme des poupées russes. La région extérieure est le Métier, une forêt d'épines et de chemins envahis par les ténèbres pouvant soudain déboucher sur une clairière à ciel ouvert. La ligne droite n'y existe pas, et les points de repère y disparaissent ou s'y multiplient mystérieusement. Les chemins se croisent, se confondent et n'aboutissent nulle part ; de sorte qu'un bougre peut distinguer des endroits mais se trouver dans l'impossibilité de les atteindre. Il n'existe aucune route secrète permettant de traverser le Métier, parce que celui-ci est en proie à un changement perpétuel. C'est à l'intérieur de ces bois que se trouvent la plupart des suppliants du royaume. Certains sont des gardes et des agents de Shekinester ; d'autres errent dans la forêt à la





recherche d'un chemin qui les conduira au cœur de celle-ci. On dit que le seul moyen de franchir le Métier est d'oublier d'où l'on vient et où on espère aller. En clair, un MD peut amener un groupe de personnages jusque là, puis leur présenter autant d'éléments d'aventure qu'il veut avant de leur révéler la sortie ou l'Antichambre des Épreuves. Ici, les talents de cartographie sont totalement inutiles.

À l'intérieur du Métier se trouve l'Antichambre des Épreuves, le palais de Shekinester. Il n'est pas grand, mais ses pièces matérialisent mystiquement les attentes et les peurs de ceux qui y pénètrent. Pauvres bougres ! Imaginez-vous ouvrir une porte et vous trouver face à tous vos regrets enfouis attablés tels les invités d'un banquet. D'autres pièces offrent des tentations, ou des visions de ce qu'un bige pourrait être si les choses avaient évolué un tout petit peu différemment. À la fin, un péquin est incapable de distinguer ses amis de ses visions, ou les suppliants des planaires.

La pièce située au cœur du palais est la Cour de Lumière qui donne son nom à tout le royaume. Elle constitue le dernier aspect de Shekinester : l'Arche de Flammes. On dit que ces flammes sont celles de la préservation, celles qui permettent au multivers de continuer à exister et qui donnent la lumière aux morts. Et de fait, cette pièce est remplie de mortsvivants qui se nourrissent de l'énergie de l'Arche. Celle-ci ne semble leur causer aucun dommage, et elle apaise les plus dangereux d'entre eux. L'Arche de Flammes est l'épreuve finale ; elle purifie l'esprit par le feu. Tout personnage qui y est exposé doit effectuer un jet de sauvegarde contre la mort avec une pénalité de -1 par moment où il s'est écarté de son alignement (à l'appréciation du MD). Ceux qui réussissent leur jet sont soignés et revigorés ; les autres sont désintégrés. Tel est le verdict de Shekinester.

**PRINCIPAUX PNJ :** Le royaume de Shekinester est solitaire et isolé. La déesse ne s'entoure pas de serviteurs et de conseillers, et aucun matois ne s'aventure chez elle pour le simple plaisir de lui faire la conversation. La plupart des habitants sont des nagas, impérieux et totalement indifférents à l'égard des autres planaires. Les suppliants accomplissent le peu de tâches domestiques nécessaires.

**SERVICES :** Mieux se connaître et purger son esprit sont les deux seules choses qu'un matois peut espérer faire ici. Ceux qui survivent à la lumière pure de l'Arche de Flammes sont lavés de tout – ils récupèrent tous leurs points de vie, sont guéris de leur folie et de leurs maladies éventuelles, libérés de tous les charmes qui pesaient sur eux, et pardonnés pour tous les crimes qu'ils ont commis. Et tout ce qu'ils ont à faire pour cela, c'est de survivre au processus.

## GLORIUM (Ville)

**AMBIANCE :** Ici, la vie est sang et tonnerre, gloire ou mort. Qu'est-ce qu'un bige pourrait bien faire d'autre dans l'ombre d'Ysgard, après tout ? Voilà un bled où l'honneur d'un matois tient au respect de la parole donnée, et où les gens ne prennent pas les insultes à la légère.

**DIRIGEANT :** Grim Nez-Plat (Pl/♂ h/R15/L2/CB) est le chef de Glorium. C'est un guerrier ombrageux et court sur pattes, doté d'un nez cassé tellement de fois en combat qu'il lui a valu son surnom. Sa force est légendaire, et il adore en faire la démonstration en pliant des fers à cheval, en participant à des concours de lancer (où il utilise un rocher de 25 kilos en guise de poids) et en luttant avec ses invités. Ses colères sont elles aussi légendaires. Il peut prendre un matois en amitié juste parce qu'il aime ses fringues, ou se détourner d'un autre parce qu'il a eu un mot malheureux. Nez-Plat est un allié précieux ; mais ses ennemis sont bien avisés de quitter rapidement la ville.

**DERRIÈRE LE TRÔNE :** Seul un enfumé oserait insinuer que Nez-Plat n'est pas le maître des lieux. Mais celui-ci sait écouter les bons conseils, et il est entouré de quelques personnes qui sont toujours prêtes à lui en donner : tout d'abord sa femme Kostbera (Pl/♀ de/M7/L2/CB) – bien que certains lascars la considèrent comme une empêcheuse de tourner en rond –, puis Thoric Or-des-Fous (Pr/♂ g/V8/E/NB) et Harry Marcheloin (Pr/♂ p/G6/E/N). Ces deux petits bonshommes sont apparus à Glorium un beau matin, et ont gagné la confiance de Grim grâce à leurs pitreries et quelques bonnes histoires. Ils semblent qu'ils se soient pris d'affection pour la ville et aient décidé de s'y installer.

**DESCRIPTION :** Glorium est blottie sur le rivage d'un grand fjord, dos aux pics rocaillieux qui mènent à la Montagne des Nains. C'est un petit bled composé de maisons communes, de fumoirs, d'ateliers et de hangars à bateaux, qui abrite environ 300 habitants. Glorium ne s'embarrasse pas de murs ni de remparts, puisque le fjord lui fournit une défense naturelle parfaite. Il n'existe qu'une seule route permettant d'en sortir : une piste qui s'enfonce dans les montagnes, traverse des glaciers et contourne des falaises avant d'aboutir au royaume des nains. Inutile de dire qu'elle n'est pas très fréquentée. Le seul autre moyen de se rendre à Glorium consiste à y accoster en bateau.

Glorium possède deux portails. Le plus connu mène hors de la ville, près de l'embouchure du fjord. Là, un énorme maelström tourbillonnant attend qu'un matois vienne précipiter son navire dans sa gueule pour le transporter en Ysgard. Deux fois par jour le Portail Aquatique (comme l'appellent les habitants du coin) change de sens, et permet alors à un matois de revenir



d'Ysgard à Glorium. L'autre portail de la ville est l'une des racines d'Yggdrasil située au cœur d'une caverne, dans les montagnes, derrière la ville. Le problème, c'est qu'avant de trouver la bonne caverne, un matois risque de

s'engager dans des tunnels beaucoup moins plaisants, comme ceux qui mènent vers le royaume d'Ilensine ou les Dédalles de Gzemnid.

La plupart des bougres de Glorium passent leur vie à chasser et à pêcher. Certains font un peu d'agriculture, mais pas assez pour pouvoir subsister. Ils ne commercent pas beaucoup avec les nains, en grande partie parce que la piste qui mène jusqu'à leur royaume n'est guère pratique pour convoier des marchandises. En règle générale, les suppliants

locaux sont très fiers et très pointilleux sur des notions telles que la politesse et le respect. Bien qu'ils ne soient pas aussi bagarreurs que les lascars d'Ysgard, ils ne sont pas non plus du genre à tendre l'autre joue. La plupart des duels se font au premier sang ou jusqu'à ce que l'un des belligérants perde conscience et d'où des séjours dans la ville relativement mouvementés.

Les habitants de Glorium savent que leur ville glisse peu à peu vers Ysgard, dont ils adoptent de plus en plus de coutumes et de comportements. Mais cela ne semble pas les déranger. De fait, la plupart d'entre eux en sont même assez satisfaits.

#### MILICE

Chaque suppliant de Glorium fait partie du *hird* local, une milice de volontaires dont Nez-Plat est le chef, bien évidemment.

Chaque fois qu'ils entendent le son du cor de guerre, ses





membres se rassemblent au plus vite, tandis que l'un d'entre eux monte la garde sur la seule fortification du bled, une tour de bois, et surveille l'arrivée éventuelle de navires dans le port. Ceci mis à part, chacun se débrouille seul, ou avec l'aide de son voisin si nécessaire. Les seuls moments où l'on rassemble tout le hird sont ceux où les suppliants d'Ilsensine ou de Gzemnid décident de procéder à un pillage (ce qui n'arrive heureusement pas très souvent).

**SERVICES :** Les planaires de Glorium sont impatientes d'aller découvrir le monde et de se faire un nom, de sorte qu'un matois peut facilement trouver des engagés ou des compagnons d'armes dans la ville. La plupart sont des guerriers, bien que les aventuriers puissent persuader un jeune clerc des dieux nordiques de se joindre à eux. La ville abrite un temple dédié à Odin et aux Nornes, et un affranchi peut obtenir l'aide du *godi* (prêtre) local sous forme de sorts. Contrairement à beaucoup d'autres villes, Glorium ne possède ni auberges ni tavernes. Quiconque prévoit d'y séjourner doit s'en remettre à l'hospitalité de ses habitants.

Glorium est célèbre pour ses constructeurs de navire : les jumeaux Freki (Su/♂ h/N/N, tous les deux), qui fabriquent des vaisseaux de guerre nordiques possédant une navigabilité double de la normale. Le coût de leurs navires est fonction de leurs talents, puisqu'il est d'une fois et demi celui d'un navire normal.

**ACTUALITÉ LOCALE :** Des rumeurs affirment que Gzemnid, le dieu des tyrannœils, est sur le point d'annexer le bled. Des choses étranges se déroulent dans les cavernes qui entourent la ville. Fyri le charbonnier affirme avoir vu d'étranges créatures près des racines d'Yggdrasil, et quelques bougres ont découvert des marques gravées dans les rochers qui pourraient bien être le signe secret des prêtres de Gzemnid. La menace a rendu tous les habitants très nerveux.

## MAUDITH

(Ville)

**AMBIANCE :** Morne et poussiéreuse, Maudith n'est guère plus qu'un ensemble de baraquements perchés au bord des Carcères, où ceux qui se sont faits exiler d'une autre partie de l'Outreterre ressassent l'amertume de leur vie.

**DIRIGEANT :** Tovus Giljaf (Pl/♂ gz/M (n) 13/At/LM) est le maître absolu de Maudith. Autrefois factotum des Athars, il fut chassé par ses propres fidèles lorsqu'il commença à en faire un peu trop. Il n'agissait que pour la gloire de sa faction, mais ses fidèles étaient timorés et persuadés que ses édits entraîneraient leur perte. Les ingrats empaillèrent sa vision audacieuse, ses plans, pour faire de la philosophie des Athars une vérité

universelle ; et ils l'expulsèrent hors de la Cage. Mais aucune porte ne lui est fermée, et il reviendra... un jour. Jusque là, il tue le temps dans cette cage, en accumulant le pouvoir pour son grand retour.

**DERRIÈRE LE TRÔNE :** L'esprit de revanche est la véritable puissance de Maudith, la force qui la fait avancer. Chaque bougre de la ville ne s'y trouve que pour une seule raison : il n'a nulle part ailleurs où aller. Tous les habitants ont été écartés du pouvoir, trahis par ceux dont ils pensaient être aimés, et dépouillés de toute vanité autre que leur ego. À présent, la seule force qui les pousse à avancer est leur désir collectif de se venger de ceux qui les ont bannis.

Le plus triste, c'est que cet espoir est totalement vain – parce que s'ils avaient eu les moyens de prendre leur revanche, ils l'auraient déjà fait depuis longtemps. Ils se contentent de ruminer leurs projets, enchaînés par leur peur et leur amertume. Aucun lascar n'a envie de rester à Maudith ; mais ceux qui y habitent n'ont pas d'autre choix.

**DESCRIPTION :** Maudith est bâtie autour du symbole de son rejet, l'arche à quatre piliers qui mène aux Carcères. Celle-ci, faite de lierre-rasoir vivant aux noirs pétales, se dresse au beau milieu du jardin de la ville. Maudith elle-même est ceinturée par un mur bien entretenu, dont tout l'intérieur est recouvert de lierre-rasoir – comme pour empêcher les habitants de s'enfuir en l'escaladant. On pénètre dans la ville par quatre portails alignés avec les quatre piliers de l'arche.

Chaque anneau de Maudith abrite des structures qui remplissent des fonctions séparées. Dans le premier en partant du mur d'enceinte se dressent des maisons, des tavernes, des étables et des auberges ; dans le second, des ateliers d'artisans ; dans le troisième, les maisons, les entrepôts et les boutiques des marchands ; dans le quatrième, les maisons de ceux dont la richesse leur permet de ne plus travailler. Enfin, autour du jardin public s'entassent les quelques bâtiments administratifs : maison du maire, trésorerie, baraquements de la garde et prison.

Les bâtiments de Maudith sont noirs, aussi dépourvus de chaleur que de couleur. Le lierre-rasoir – un désagrément mineur à Sigil – recouvre ici les murs, les arbres, et rampe jusque dans la rue. Mais il ne constitue pas le trait le plus caractéristique de la ville. Les voyageurs ne manquent jamais de commenter les pratiques des gardes postés aux portails. Contrairement à ce qui se passe dans la plupart des autres agglomérations, personne n'a de problèmes pour pénétrer dans Maudith. Par contre, tous ceux qui souhaitent quitter la ville doivent donner leurs raisons et prouver qu'ils peuvent effectivement se rendre dans un autre endroit.

De la même façon, contrairement à beaucoup des portails menant vers les Plans Inférieurs, l'arche à quatre piliers est rarement empruntée par des gens qui quittent les Carcères. Peut-être est-il dans la nature des habitants de ce plan de se sentir prisonniers et



incapables de s'échapper ; ou peut-être le portail est-il trop difficile à trouver. Quoi qu'il en soit, il est rare que la Guerre Sanglante fasse irruption dans la ville – et dans tous les cas, elle n'en franchit jamais le mur d'enceinte.

Maudith est encore bien enracinée en Outreterre, bien qu'elle témoigne de plus en plus de

la  
personnalité  
sinistre des Carcères. Mais elle abrite encore suffisamment de péquins qui n'ont pas abandonné tout espoir d'expiation et de pardon. Tant qu'ils tiendront bon, Maudith ne basculera pas dans les Carcères.

**MILICE :** La Garde du Mur patrouille vigoureusement dans les rues de Maudith. Comme son nom l'indique, elle a pour mission de surveiller les murs, mais aussi de monter la garde aux portails et de maintenir une paix relative dans l'enceinte de la ville. Comme indiqué plus haut, ses membres se préoccupent essentiellement des habitants qui veulent quitter Maudith ; mais ils prennent note de toutes les allées et venues effectuées par les portails. Une patrouille typique comprend 3d4 guerriers suppliants, dirigés par un guerrier/magicien planaire de niveau 5 à 7. Le commandant de la garde est le Baron Yurel Zarnthaskar (Pr/♂ h/G10/Ma/LN), un seigneur déchu qui rêve du jour où il pourra faire pendre à un arbre mort les ingrats qui l'ont chassé de son fief du Plan Primaire.

**SERVICES :** Maudith compte tellement d'habitants qui préparent leur glorieux retour que le marché du travail y a toujours été excellent pour les lascars prêts à vendre les services de leur épée. La plupart des mercenaires se retrouvent à "l'Homme Écartelé", une brasserie enfumée située dans l'anneau extérieur de la ville. Son propriétaire, Abascis le Suant (Pr/♂ h/V5/HP/CE) gère une boutique prospère à Sigil, jusqu'à ce qu'il tente de voler le factol des Rectifieurs sur sa monnaie. Un départ précipité lui permet de sortir de la ville avant l'arrivée de la garde ; mais les Rectifieurs ont mis sa tête à prix. Abascis aime avoir quelques brutes épaisses sous la main, juste au cas où les Rectifieurs arriveraient jusqu'à Maudith – de sorte qu'il propose toujours des tarifs avantageux aux hommes d'armes et aux magiciens. Par contre, il fait payer une ou deux pièces de plus que le prix normal à tous les autres.

"Chez Brasicol", une boutique défraîchie du second anneau, s'est spécialisée dans les pièges et les engins infernaux – autrement dit, le genre de petits cadeaux que l'on peut envoyer à ses ennemis. Brasicol lui-même (Pr/♂ g/N/ML) a toute une liste d'ennemis – ceux auxquels il vole leurs inventions et sur le dos desquels il gagne des fortunes. Il est capable de fabriquer des bijoux empoisonnés, des bombes à sorts et autres objets

pour un prix minimum de 1.000 po. Il lui arrive aussi de faire cadeau de ses produits aux magiciens qui lui ouvrent un portail vers son ancien monde pendant suffisamment de temps pour qu'il puisse y expédier un petit "cadeau".

Bien que ses habitants soient pleins d'amertume, Maudith produit de très bons vins – probablement afin que l'on puisse y noyer ses chagrins. Le meilleur d'entre eux est le jus de cœur, un breuvage légèrement acide et capiteux fabriqué à partir du lierre-rasoir. Il se vend 100 po la bouteille et est très prisé des gourmets de Sigil. Le procédé de fabrication est un secret connu des seuls frères Cilenei (Pr/♂ e/M8/S2/CN, tous les deux), deux elfes originaires du Plan Primaire. Comme ils sont tous les deux magiciens, le procédé en question est probablement de nature magique. En dehors des barricades, le jus de cœur est le seul produit utile jamais fabriqué à partir du lierre-rasoir.

**ACTUALITÉ LOCALE :** La chanson la plus forte dans le coin dit que le Baron Zarnthasker a conçu un nouveau plan qui lui permettra de rentrer dans le Plan Primaire et d'y prendre enfin sa revanche. Le Baron a commencé à se constituer une troupe de mercenaires et il embauche toujours. Il cherche également un magicien ou un prêtre capable de lui ouvrir vers le Plan Primaire un passage suffisamment large pour lui et son armée. Bien entendu, le jeteur de sorts en question devra ensuite rester et l'assister dans le sale boulot qui suivra (et ce sera vraiment du très sale boulot...).

## LA MONTAGNE DES NAINS (Royaume)

**AMBIANCE :** C'est un royaume souterrain où le tapage, la fumée et le labeur règnent en maîtres – bref, de quoi transformer la vie de n'importe quel nain ronchon en véritable paradis.

**PUISSANCE :** Trois puissances naines se partagent la montagne : Vergadaïn, Dugmaren Brilletoge et Dumathoïn (DM). Vergadaïn est un dieu de la chance et de la prospérité, Dugmaren distribue les récompenses des découvertes et des inventions, et Dumathoïn est un maître des mines et des explorations. Ils se sont divisé le royaume en trois parties égales reflétant chacune leurs intérêts particuliers.

**VILLES PRINCIPALES :** Ce royaume n'abrite pas de ville au sens où un bige humain l'entend. Les puissances naines ne se préoccupent pas du monde de la surface. Elles considèrent tout ce qui vit, mange et expire sur les pentes glacées de leur montagne comme extérieur à leur juridiction. De toute façon, la montagne est si haute, si rocheuse et si glaciale qu'un pauvre bougre



qui s'y aventure a de grandes chances de finir gravé dans le marbre. Malgré tout, les pentes de la montagne ne sont pas totalement désertes. Les humains, semblables à des puces géantes (c'est du moins le point de vue des nains) peuvent bâtir leur case n'importe où ; et ils ont même réussi à créer une agglomération nommée *Fersillon*, aux portes du royaume de Vergadaïn. Ce n'est qu'un petit bled de 500 péquins dont une majorité de suppliants mêlés à quelques planaires et primaires. Les suppliants de la Montagne des Nains tolèrent – à peine – les habitants de *Fersillon*. La plupart d'entre eux sont là pour faire du commerce, ou parce qu'ils espèrent avoir une chance de jouer dans les salles mythiques de Vergadaïn. On trouve également quelques affranchis qui souhaitent être admis à pénétrer dans la bibliothèque de Dugmaren ; mais ils sont assez rares.

Sous la montagne, les halls tiennent lieu de villes ; et de fait, ils signifient davantage pour les nains que les villes pour les humains : ils regroupent une communauté, une famille, une identité dans une seule cagette. Les halls les plus importantes du royaume sont le *Hall de Fortebière*, le *Hall de la Suie* et le *Hall de Puiprofond*.

Fortebière est réputé pour ses jeux et ses boissons. La chanson dit qu'un matois peut poser n'importe quoi sur le tapis de jeu, même une chose dont il n'est pas censé pouvoir se séparer, parce qu'il y a d'immenses fortunes à gagner et toujours un moyen de récupérer la mise du perdant. Ici, les boissons sont fortes et dispensées libéralement, mais pas gratuitement – suppliant ou non, un nain ne va pas laisser passer une chance de dépouiller un matois d'un peu de jonc.

Le Hall de la Suie est bondé d'ateliers et de bibliothèques. Comme son nom l'indique, ses cavernes sont couvertes de suie noire et crayeuse – résultante de plusieurs millénaires de labeur – et en proie à un bruit incessant ("24 heures par jour", comme le disent les primaires, bien qu'il n'y ait ici ni jour ni nuit). Les meilleurs produits de ce hall sont des marteaux et des plastrons finement ouvragés – qui finissent généralement sur les tapis de jeu des halls de Vergadaïn.

Puiprofond plonge dans les profondeurs froides et obscures de la terre. L'air y est glacial et saturé de l'odeur des nains qui y travaillent – assez insupportable pour le bige moyen. C'est un "air des

mines", et les nains l'adorent. Son odeur mise à part, Puiprofond est essentiellement connu pour les minéraux et les gemmes que les suppliants extraient de sa roche.





La plupart sont immédiatement dirigés vers le Hall de la Suie, mais certains parviennent jusqu'à Fersillon, où ils sont échangés contre des marchandises de la surface. Un lascar doit avoir de bonnes raisons pour descendre jusqu'ici, car les tunnels de Puiprofond sont presque aussi tortueux que les Dédalles de la Dame des Douleurs (voir page 63). Les étrangers ont intérêt à lâcher un peu de jonc à un bon guide s'ils veulent avoir une chance de revoir la surface. Sinon, ils risquent de se perdre dans les cavernes et de se retrouver dans les tunnels hurlants du royaume d'Illesine.

**CONDITIONS SPÉCIALES :** Tous les suppliants de ce royaume sont des nains, et les nains ne se soucient pas de grand-chose ou de grand monde en dehors d'eux-mêmes. N'importe quel humain, barbare, tieffelin, githzeraï ou autre qui veut s'aventurer dans la montagne ne va pas s'y amuser spécialement. Ses habitants considèrent les étrangers comme des quoquerets qui ne valent pas qu'on leur consacre de temps, et il faut se montrer extrêmement persuasif pour leur faire voir les choses sous un autre jour.

Chaque domaine du royaume possède des lois importantes qu'un bige a intérêt à connaître. Dans celui de Vergadaïn, tricher aux cartes et aux dés est vu d'un mauvais œil. Tout chevalier de la gueuserie qui se fait prendre sur le fait est condamné (sans appel et sans délai) à voir son nom gravé dans le marbre. Dans le domaine de Dugmaren, on s'attend à ce que chaque péquin possède une compétence quelconque ; ceux qui ne peuvent pas se rendre utiles sont rapidement expulsés vers d'autres royaumes – celui d'Illesine, par exemple. Chez Dumathoïn, un matois peut être tenté par la beauté des gemmes pures à peine extraites ; mais mieux vaut pour lui garder ses mains dans ses poches et son opinion pour lui-même. Les pierres font partie intégrante des suppliants qui travaillent ici. Elles ne sont pas de simples cailloux – elles sont le but de leur existence entière. Chaque gemme trouvée rapproche un suppliant de l'unité avec le royaume. Le simple fait de toucher une pierre sans permission la dépouille de toute utilité pour les suppliants – ce qui tend à mettre ces derniers extrêmement en colère.

**DESCRIPTION :** Le royaume des nains n'est qu'un ensemble de tunnels interminables qui forment des halls et des cavernes, s'entrecroisent, traversent des précipices, grimpent, plongent, serpentent et finissent au bord de puits insondables. Tous sont faits de pierres et de toises magnifiquement sculptées, et sont en perpétuelle transformation. Bien que les seuls suppliants qui y résident soient des nains, les petits bougres ont bâti leur cage à une échelle immense ; si bien que n'importe quel bige de taille inférieure à celle d'un géant des collines peut se déplacer aisément dans la majeure partie du royaume (ce qui ne signifie nullement qu'il y soit le bienvenu).

Les halls les plus proches de la surface, ceux du domaine de Vergadaïn, sont généralement bruyants et

très bien éclairés. Leurs murs sont couverts de fresques étonnantes (voire parfois choquantes). Les passages sont pleins à craquer de nains complètement imbibés qui invitent cordialement tous les passants à un concours de boisson. Mais relever leur défi est une très mauvaise idée, car les suppliants nains sont capables d'engouffrer de prodigieuses quantités de bière forte. Ici, on peut jouer à n'importe quel type de jeu : des cartes ou même osselets ; et personne ne triche jamais. Aucune mise n'est trop insignifiante ou trop munificente, car les salles au trésor de Vergadaïn sont bien remplies, et ses potentiaires peuvent mettre tous les moyens en œuvre pour recouvrer l'enjeu d'un pari.

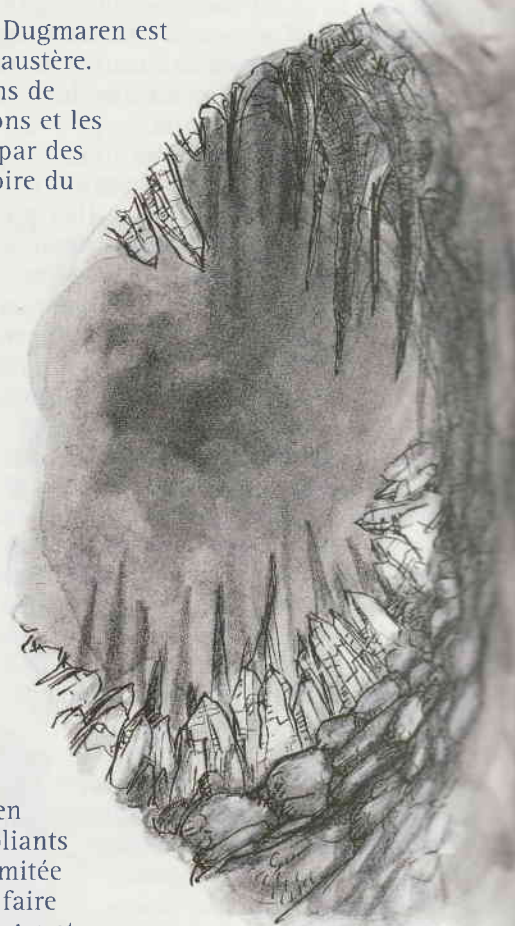
Le domaine de Dugmaren est plus sobre et plus austère.

Disparus les dessins de femmes, les boissons et les jeux – remplacés par des bas-reliefs à la gloire du travail et de

l'industrie. Ici, la lumière est celle du verre fumé.

Les cloches résonnent en égrenant les heures. Les nains sont toujours en mouvement, se hâtant vers leur travail ou leur maison, jouant du marteau et chantant avec ardeur. Ils travaillent à une vitesse qui ferait transpirer et jurer n'importe quel forgeron. Dugmaren accorde à ses suppliants une endurance illimitée qu'ils emploient à faire fonctionner ses forges et ses fonderies.

Dans les profondeurs du royaume, la pierre sculptée cède la place aux puits de mines grossièrement creusés et recouverts de runes et de signaux indicateurs. Le domaine de Dumathoïn résonne d'un écho monotone – les chants des suppliants –, ponctué par le froid carillon de l'acier sur la pierre. La respiration des matois forme un nuage de buée suspendu dans les airs. Les torches et les lanternes sont rares et éloignées les unes des autres ; elles dessinent des taches de lumière dans lesquelles se rassemblent les travailleurs nains. Des sections de murs effondrées s'ouvrent sur des passages humides qui mènent au royaume d'Illesine, dont on peut percevoir les ondes mentales à proximité.



**PRINCIPAUX PNJ :** Pour se diriger dans le royaume nain, il est impératif d'avoir un guide ; et Fersillon en regorge. Le meilleur de tous est Sedus Brisedos (Pl/♂ n/G10/Re/LB), un nain chauve qui affirme pouvoir faire traverser à un bougre les Dédalles de la Dame des Douleurs s'il est suffisamment payé pour ça. Il a un plan du royaume entier dans la tête ; et tout ce qu'il ne sait pas, il peut l'apprendre des suppliants une fois à l'intérieur. Étant le meilleur, il est forcément très cher ; un matois ne doit pas s'attendre à pouvoir louer ses services pour moins de 50 po par jour.

Toujours à Fersillon, on trouve aussi Mélias



**Belletroupe** (Pl/♀ b/M7/S2/CB), une marchande qui commerce avec les nains. Elle est l'un des plus grands fournisseurs en minéraux nains et en armes forgées par les nains. L'argent ne l'intéresse pas ; elle demande toujours à être payée par un service (lui ramener un crâne de fiélon pour décorer le salon d'un de ses amis, par exemple).

Dans le domaine de Vergadaïn, Lzuli Clairefacette est le potentiaire que les personnages-joueurs ont le plus de chances de rencontrer. C'est un einheriar, la silhouette brumeuse toute couturée d'un guerrier nain. Il est toujours accompagné d'un traducteur, et son



devoir consiste à veiller à ce que les joueurs fassent preuve d'honnêteté et paient bien toutes leurs mises.

**LZULI CLAIREFACETTE, EINHERIAR :** TACO 6 ; Dég 1d4 +7 (bonus de Force, marteau de guerre +3) ; CA 2 ; DV 15 ; pv 120 ; VD 6 ; RM 5% ; TA M ; Int Élevée ; AL N ; ML 17 ; PX 8.000

**TRADUCTEUR :** TACO spécial (ne rate que sur un 1) ; Dég étourdissement (1d12-3 rds) ; CA 8 ; DV 5 ; pv 18 ; VD V 63 (A) ; AS efface tous les sorts mémorisés sur un jet de toucher réussi ; DS intervention divine ; TA P ; Int Élevée ; AL N ; ML 19 ; PX 3.000

Si le traducteur est attaqué pendant qu'il sert une puissance, lancez 1d100. Sur un résultat de 99 ou moins, la puissance envoie un serviteur aasimon pour aider le traducteur. Sur un résultat de 100, lancez un autre d100. Sur un résultat de 99 ou moins sur votre second dé, la puissance envoie 1d6 aasimons ; sur un second résultat de 100 ; elle apparaît en personne.

Dans les ateliers et les bibliothèques de Dugmaren, les personnages peuvent devoir consulter le conservateur du domaine, Pyrus Chertchip (Su/♂ n/N/N). C'est un vieux nain qui s'essouffle facilement, mais qui est totalement affranchi lorsqu'il s'agit de dénicher de vieux ouvrages ou de répondre à des questions concernant la race naine. Par contre, il ne se montre guère amical envers ceux qui ne vénèrent pas un dieu nain. Le domaine de Dumathoïn n'est pas réputé pour son hospitalité, et ce que les personnages ont le plus de chances d'y trouver se sont des maruts. Ilsensine a lavé le cerveau d'un suppliant sans défense, Feracier (Su/♂ n/N/N), et l'a renvoyé dans les mines pour lui servir d'espion. À travers Feracier, Ilsensine peut sentir et entendre ce qui se passe dans les mines, et il peut même parler par sa bouche. Dumathoïn s'en est-il rendu compte ? Peut-être que non, ou peut-être qu'il s'en moque ; Feracier peut n'être qu'un de ces suppliants qui n'accompliront jamais l'ascension.

**SERVICES :** Un péquin ne se rend à Fersillon que pour une seule raison : se procurer des armes et des armures. Ces dernières sont empreintes de la meilleure magie naine existante ; et comme elles sont fabriquées en Outreterre, elles sont aussi les moins affectées par les éléments modérateurs de magie des Plans Extérieurs. Bien entendu, les nains ne tiennent pas de boutique dans laquelle ils vendent leurs produits ; un péquin doit gagner son équipement. Cela convient très bien aux puissances, qui voient ainsi arriver un flot constant de lascars prêts à faire leurs quatre volontés en échange d'un bon marteau, d'une hache ou d'un plastron.



## LE PALAIS DU JUGEMENT (Royaume)

**AMBIANCE :** Cerné par des barbares étrangers, le Palais du Jugement est le premier lieu véritablement civilisé. On n'y trouve ni haine ni sympathie : seulement des verdicts.

**PUISSANCE :** Yen-Wang-Yeh (ML), Illustre Magistrat des Morts, est la seule puissance dirigeante ici. Ceux qui espèrent le rencontrer sont presque invariablement déçus, car il est protégé par des armées de bureaucrates placés sous ses ordres.

**VILLES PRINCIPALES :** Le Palais du Jugement est une sorte de ville en soi. Il n'est pas très grand, mais abrite tout ce qu'un matois peut espérer trouver dans une agglomération de bonne taille. Bien entendu, il n'est pas ouvert à tout le monde ; de sorte qu'une petite colonie campe à l'extérieur de son portail principal. Il ne s'agit pas réellement d'une ville, et elle ne porte d'ailleurs pas de nom — on l'appelle souvent "la Salle d'Attente". Toutefois, elle possède quelques auberges de qualité différente, deux restaurants et des marchés de jour (produits et marchandises) et de nuit (nourriture et divertissements).

**CONDITIONS SPÉCIALES :** Ce qui distingue le Palais du Jugement de Sigil (par exemple), c'est la façon dont il est géré. Rien n'y survient par hasard. Le Palais est une immense bureaucratie ; de sorte que chaque requête, audience ou pétition doit franchir plusieurs rangs de fonctionnaires avant d'aboutir à destination et d'être prise en compte. Pire encore, les fonctionnaires en question sont très pointilleux sur les questions de courtoisie et d'étiquette. Le problème est que leur définition d'un comportement convenable ne correspond pas à celle de la plupart des matois : elle comprend un grand nombre de révérences et de formules de politesse alambiquées, mais pas grand-chose d'autre. Les biges impatientes finissent généralement par faire quelque chose d'impoli et sont dès lors ignorés par tous les fonctionnaires de la cour.

**DESCRIPTION :** Le Palais du Jugement est un bien petit nom pour un endroit aussi immense que celui-ci. Il ne s'agit pas d'un palais à proprement parler, mais plutôt d'une petite ville fortifiée, puisqu'il comprend des murs, des portails, des allées, des jardins, des greniers, des bibliothèques, des tours, des cuisines, des étables, des résidences, des entrepôts et des ateliers — tout ce qui caractérise un bled digne de ce nom.

Le tout est fait de brique rouge, de pierre sculptée et de bois.

Les toits

sont recouverts de tuiles en forme de demi-lune. Tout, jusqu'au plus petit et au plus insignifiant des bâtiments, y est très raffiné et très artistique.

Mais le Palais *n'est pas* une ville, et un lascar ne doit pas l'oublier. Il ne peut pas s'y promener dans les rues à volonté ou descendre au marché et acheter quelque chose. Quiconque pénètre dans la ville se voit affecter un *factotum* — guide et garde officiel dont la nature exacte dépend de sa propre puissance. Les factotums les plus courants sont des onis go-zus. Les visiteurs les plus importants se voient affecter un guide men-shen. Il existe également des gardes bêtes foo, esprits mille-pattes, pan lung, shen lung, t'ien lung et esprits des pierres. (Vous trouverez toutes ces créatures dans le *Kara-Tur MONSTROUS COMPENDIUM Appendix* [en anglais uniquement]). Si vous ne le possédez pas, voici quelques suggestions de remplacement : oni go-zus = rakshasa ; men-shen = ogres mages ; bêtes foo = ki-rin ; esprits mille-pattes = mégalo-mille-pattes intelligent ; pan lung, shen lung, t'ien lung = naga ; esprit des pierres = gardien des pierres.) Le rôle d'un factotum est de préserver les visiteurs du danger et de les maintenir à l'écart des endroits dans lesquels ils ne sont pas censés se rendre.

La plupart des gens qui viennent au Palais du Jugement sont des suppliants nouvellement arrivés. Ils s'étirent en un flot constant sur la route, à l'extérieur du portail. Flanqués des lascars de Yen-Wang-Yeh, ils sont menés en troupeau jusque dans l'une des Antichambres aux Mille Bienvenues, où ils sont jugés par un potentiaire de bas niveau. Puis ils sont dirigés vers un employé qui note le jugement rendu à leur propos dans un parchemin. Dans une autre pièce, un second scribe fabrique une pancarte qu'il leur suspend au cou, et qui indique leur plan d'origine, ainsi que les vices et les vertus dont ils ont fait preuve jusque là. Puis les gardes du palais font ressortir tout le monde et dirigent les suppliants vers la salle d'attente appropriée à leur cas. Chacune de ces salles abrite un conduit menant à un royaume donné de la Bureaucratie Céleste, ainsi qu'un représentant du royaume en question. C'est pourquoi on peut voir quelques fiélons, einheriars, aasimons et modrones circuler dans les couloirs du Palais. Tant qu'ils se trouvent à l'intérieur, ils ne peuvent briser la paix qui assure la cohésion du royaume — du moins pas ouvertement.

Il y a également beaucoup d'activité en coulisses. Les 5.000 employés qui gèrent les 1.000 antichambres ont besoin d'endroits où manger et dormir. Le Palais abrite des quartiers d'habitation destinés aux potentiaires d'autres puissances en visite, d'infinies bibliothèques dans lesquelles sont rangés les parchemins qui indiquent le verdict rendu sur le cas de chaque bougre, et bien d'autres choses encore. Il est la proie d'une agitation constante, avec ses potentiaires et ses planaires qui escortent des suppliants ici ou là, et ses processions occasionnelles qui arrivent ou repartent. La musique, les bavardages, les gémissements et les cris se mêlent dans l'air ambiant.







TIRE-+ΘI. BIGE !  
Y'A UNE BANDE DE TÊ+ES-DE-BOIS  
QUI ARRIVEN+.  
ET ILS VΘN+  
GARRO++ER +ΘUS  
LES BIBARDS  
QUI ES+AMPEN+ DU JΘNC.

## — SLIG LE RADIN

FENDAN+ SA

PRŌMENADE  
QUΘ+IDIENNE DANS  
LA RUCHE

Une fois par an se produit une légère modification dans la routine du Palais : le jour où Yen-Wang-Yeh s'en va comparaître devant l'Empereur Céleste et faire son rapport sur l'année écoulée. Dès qu'il est parti, ses potentiaires deviennent paresseux et insoucians ; ils se laissent déborder et font invariablement des bêtises : certaines aussi anodines que de laisser un suppliant se promener sans escorte, d'autres aussi graves que d'expédier un péquin dans un plan tout à fait inapproprié.

Pour le moment, il n'est pas prévu que le royaume prenne de l'expansion. Cette décision appartient à l'Empereur Céleste, qui est tout à fait satisfait de la façon dont les choses se déroulent actuellement.

**PRINCIPAUX PNJ :** Le Palais regorge de matois avec lesquels les personnages peuvent parler et traiter, depuis les petits employés jusqu'aux grossiums potentiaires. Yen-Wang-Yeh lui-même mis à part, le bige le plus important est le Chambellan du Palais Intérieur, le Général Pien, un men-shen. C'est un être honnête, bien qu'il ne dise jamais franchement ce qu'il pense. Mais il s'agit là d'une question de politesse plus que d'une volonté de mentir — au Palais, il est incorrect de critiquer ou d'opposer un refus direct à une autre personne. Le Général Pien est loyal, vigilant, et il accomplit sa mission sans jamais faillir.

**GÉNÉRAL PIEN, MEN-SHEN :** TAC0 11 (+4 avec une épée) ; #AT 2 ; Dég 1d8 +4 (x2) ; CA -2 ; DV 10 ; pv 60 ; VD 12, V 12 (A) ; AS ESP permanent sur 10 m de rayon (aucune possibilité de surprise dans cette zone), invisibilité majeure, astral à

volonté, métamorphose 2 fois/jour, noble maintien\* ; DS immunisés aux sorts de *terreur*, *charme* et *immobilisation*, les sorts ne font que la moitié des dégâts ; TA G ; Int Haute ; AL N ; ML 15 ; PX 4.000

\* Le noble maintien des men-shens agit comme un sort d'apparition (bonus de +1 à la surprise, les créatures possédant 1 DV ou moins doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour ne pas s'enfuir pendant 1d3 rounds).

Mais même lui est hors de portée de la plupart des personnages. Il est plus probable que ceux-ci traiteront avec un officiel de rang inférieur, tel que le Secrétaire du Troisième Rang, Pao (Po/δ h/P(s)/AS/N) (sphères de sorts — majeures : générale, nécromancie, protection ; mineures : divination, conjuration), un prêtre de Yen-Wang-Yeh (ML). Pao passe ses journées à inscrire les verdicts des magistrats dans les Parchemins de la Destinée, notant qui est expédié sur quel plan et qui est réincarné. Il accepte son travail comme faisant partie du grand ordre des choses, espérant devenir un gros bonnet à force d'efforts méritoires. Il exécute scrupuleusement toute tâche que lui assignent ses supérieurs, ce qui peut être utile à un groupe d'aventuriers.

**SERVICES :** Le Palais du Jugement possède davantage de portails que n'importe quel autre bled (Sigil mis à part). Mieux encore, les portails en question sont l'un des rares endroits officiellement neutres d'Outreterre. L'interruption du travail du Juge des Morts entraînerait la chute de la plupart des dieux du panthéon chinois (neutres, bons ou mauvais, chaotiques ou loyaux) ; si bien que les fiélons et les aasimons sont obligés de coexister pacifiquement ici. Personne n'essaie de s'infiltrer par les portails pour conquérir le Palais. Il n'est pas rare que les négociateurs de diverses puissances choisissent de s'y retrouver — tout particulièrement les tanar'ris et les baatezus.

Un matois pourrait utiliser les portails du Palais pour passer d'un plan à l'autre rapidement et sans le moindre danger — s'il en avait la permission. Mais il est peu probable que Yen-Wang-Yeh se montre aussi généreux. Tout affranchi désireux d'emprunter les portails a intérêt de posséder une bonne raison pour le faire.

Un autre "service" involontairement fourni par le Palais est la possibilité d'obtenir des informations grâce à tous les bougres qui pénètrent à l'intérieur, et qui n'ont pas toujours oublié la totalité de leur vie passée. Mais la probabilité de récolter quelque chose d'utile est tout de même assez faible.



## PESTEMORT (Ville)

**AMBIANCE :** Pestemort est un chaudron putrescent au bord de l'explosion, un endroit pourri jusqu'à l'os par la trahison. De fait, la ville a déjà été physiquement transportée dans les Abysses à plusieurs reprises — mais une ville du même nom ne tarde pas à se dresser à nouveau sur le site de la précédente. Rien n'y dure, et la mort y rôde à chaque coin de rue.

**DIRIGEANT :** Pestemort est dirigée par un matois appelé l'Architecteur, poste actuellement occupé par Byrri Yarmoril (Pl/♂1/P16/Re/CM). L'Architecteur est toujours un milicien qui se débarrasse de son prédécesseur par la force ou la ruse, si bien que Byrri se montre plus que paranoïaque à l'égard de ses subalternes. Ses donjons sont remplis de traîtres et d'espions imaginaires. Il questionne avec colère toute personne suspecte, et tente régulièrement d'éliminer les membres les plus puissants de la milice afin de prévenir un coup d'état. Certains affirment qu'il est lentement en train de perdre pied et que cela se terminera certainement dans un bain de sang.

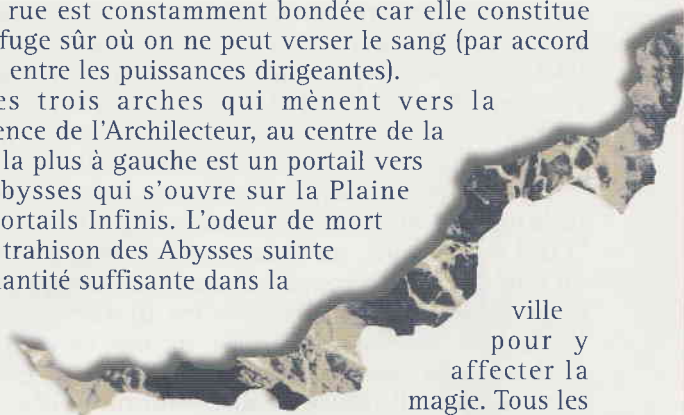
**DERRIERE LE TRÔNE :** En réalité, l'Architecteur répond de ses actes aux puissances des Abysses, et malheur à lui s'il ne réussit pas à faire glisser toujours davantage de terrain vers ce plan ! Les tanar'ris ne sont guère patients ; pourtant l'Architecteur est à leur entière merci. On dit que le seul Architecteur qui ait jamais manqué à ses devoirs et survécu pour en parler est la Dame des Douleurs elle-même, qui aurait autrefois occupé ce poste. Mais beaucoup pensent qu'il ne s'agit que d'une histoire inventée de toutes pièces pour attirer l'attention sur cette ville désespérée. Bien entendu, personne n'a jamais osé demandé à la Dame quelle était la part de vérité dans tout ceci.

**DESCRIPTION :** Pestemort est un assemblage de ruines grises, de bicoques délabrées et d'égouts à ciel ouvert massés autour des tours dorées de la résidence de l'Architecteur. Ses rues sont envahies par la crasse et la maladie, et son atmosphère est généralement parcourue par un vent automnal et par le son des quintes de toux des habitants. Les rares êtres qui prospèrent dans la ville se nourrissent des énergies vitales d'une chose dont il vaut mieux garder le soltif. Les mauvaises herbes, les buissons épineux et le lierre-vipère sont les formes de végétation les plus communes.

Le plus bel endroit de la ville est l'Avenue Marchande, une vieille rue aux façades étincelantes dans laquelle des étals et de petites boutiques proposent des marchandises suspectes et de la viande douteuse. Les affranchis doivent ouvrir l'œil, car beaucoup de miliciens pratiquent la gueuserie. Les armes vendues dans l'Avenue Marchande sont de très bonne qualité, et leur prix est généralement assez bas.

Cette rue est constamment bondée car elle constitue un refuge sûr où on ne peut verser le sang (par accord tacite entre les puissances dirigeantes).

Des trois arches qui mènent vers la résidence de l'Architecteur, au centre de la ville, la plus à gauche est un portail vers les Abysses qui s'ouvre sur la Plaine des Portails Infinis. L'odeur de mort et de trahison des Abysses suinte en quantité suffisante dans la



ville pour y affecter la magie. Tous les sorts de nécromancie fonctionnent à leur efficacité maximum dans l'enceinte de Pestemort, et tous les jets de sauvegarde contre eux subissent une pénalité de -3.

**MILICE :** La milice de Pestemort n'est qu'une extension de la garde de l'Architecteur : un groupe de tieffelins, d'alu-fiélonne et de cambions bagarreurs qui prennent ce qui leur plaît et maudissent les fous qui ont l'imprudence de les contrarier. On les appelle les *Molosses*, et comme les bêtes du même nom ils sont serviles et totalement loyaux envers leur maître — jusqu'à ce qu'ils sentent une faiblesse en lui, auquel cas leur chef le met en pièces et tente de prendre sa place. Certains affirment que le verbe "empailler" (trahir) est originaire de Pestemort ; mais d'autres pensent qu'il y est simplement utilisé davantage que partout ailleurs. Les Molosses dorment sur le sol de la résidence de l'Architecteur ou dans les tavernes où ils passent la nuit à bambocher.

Ils sont à la fois juges et jury à Pestemort. Ils démembrent sur-le-champ, à la vue de tous, tout péquin dont la tête ne leur revient pas. Ils passent leur temps à harceler les gens méfiants ou assez stupides pour les insulter sans s'en rendre compte. Parfois, ils tombent sur un pauvre bougre pour lui faire sa fête juste par principe. Pestemort ne possède ni cour de justice ni prison (personne ne ressort jamais vivant des donjons de l'Architecteur). Les usurpateurs et les ennemis personnels de l'Architecteur sont toujours amenés devant lui ; mais les autres servent de dîner aux Molosses.

**SERVICES :** Contrairement aux Abysses, Pestemort témoigne d'une grande tolérance envers les marchands. Tant que ceux-ci distribuent des pots-de-vin aux bonnes personnes et prodiguent libéralement leur jonc dans les tavernes, tout le monde les adore. Bien entendu, personne n'aime les mendiants ; mais les marchands quittent rarement Pestemort les poches pleines. Le marchandage est très populaire en ville, et la servitude contractuelle encouragée. Pestemort est également le cadre d'autres vices, dont certains se pratiquent dans les ruelles et les impasses, d'autres dans les salles de conjuration ou les antres enfumés des tieffelins qui semblent gouverner la ville.



Beaucoup des suppliants de Pestemort aimeraient quitter la ville, mais ils ont peur d'être poursuivis par les Molosses s'ils n'ont pas été engagés par un patron. Pestemort regorge de roublards et de voyous susceptibles de faire de bons compagnons d'armes, tant que leur maître les tiendra d'une main de fer.

La meilleure auberge pour les suceurs de sang, les pillards, les mercenaires et les magiciens fous est "l'Œil du Dragon", un établissement rempli de fumée où l'on sert du vin coupé à l'eau, de la soupe brûlée et du pain sec. Son propriétaire est Blafart l'Essorillé (Pr/♂ drow/G12/M10/MC/CM), un elfe taciturne qui collectionne les oreilles (il lui manque l'une des siennes, mais il refuse de dire pourquoi). Blafart ne peut écouter un péquin branler son râtelier sans laisser glisser son regard des deux côtés de sa tête. Ses tarifs sont peu élevés, et personne n'ose se plaindre de la nourriture qu'il sert.

Les affranchis qui tiennent à leur peau seront bien inspirés d'éviter "le Griffon Doré", dont les Molosses ont fait leur quartier général – et ils n'apprécient guère les visiteurs.

La meilleure nourriture disponible dans l'Avenue Marchande se trouve "Aux Saucisses de Larissa la Douce", une boucherie connue pour ses viandes savoureuses et ses recettes maison. On dit souvent que la viande de chien et de cheval est à l'origine de son succès, mais Larissa se contente de sourire énigmatiquement lorsque l'on évoque devant elle d'autres ingrédients "secrets" (toutefois, aucun péquin qui apprécie les saucisses de Larissa n'aimerait être là au moment où elle les fabrique). Larissa (Pl/♀ h/V9/Ma/CM) se tient derrière son billot avec une expression qui en dit long, et vend ses produits à quiconque possède suffisamment de jonc.

Pestemort abrite également une boutique nommé "la Fiole de l'Empoisonneur", dans laquelle Laran Susspurus (Pl/♂ t/V12/GF/ML) dispense des décoctions, poisons et acides. Il vend aussi des antidotes, certains magiques et d'autres pas, dont le coût est deux fois supérieur à celui du poison qu'ils permettent de contrer.

**ACTUALITÉ LOCALE :** Récemment, une bande de primaires mercenaires qui se nomment eux-mêmes les Illuminés ont fait leur apparition à Pestemort ; ils harcèlent les suppliants de la ville et ont établi leur quartier général à la taverne de la Cloche et du Sifflet. Leur chef est un jeune homme impétueux nommé Marvent-le-Vert (Pr/♂ h/M11/E/CM), un magicien cruel qui s'habille exclusivement de soie et de satin vert. Ses compagnons ont peint un œil vert enchâssé dans une pyramide sur l'enseigne de la Cloche et du Sifflet. Marvent réclame une obéissance immédiate de la part des tieffelins et des tanar'ris comme des suppliants. Ceux qui hésitent sont réduits en cendres ou magiquement asservis et obligés à devenir membres des Illuminés. En ville, tout le monde attend le coup d'envoi de la guerre entre les Illuminés et les Molosses ; mais personne ne sait qui va gagner, les

béjaunes étant légèrement imprévisibles. Si les Illuminés ont le dessus et s'emparent de l'Archilectorat, Marvent-le-Vert sera le premier Externe à gouverner Pestemort depuis des générations.

## THORACE (Ville)

**AMBIANCE :** Mobilité verticale – montez un à un les échelons de la hiérarchie, mais n'enfreignez pas les lois à moins d'être certain de ne pas vous faire prendre. Ou mieux encore, de pouvoir rejeter la faute sur quelqu'un d'autre. De toute façon, c'est ainsi que fonctionne tout l'univers – mais dans ce bled situé aux frontières de Baator, personne n'a jamais eu l'illusion qu'il en soit autrement.

**DIRIGEANT :** Le Seigneur Quentill Paracs (Pl/♂ t/G13/M15/At/LM), Baron de la Grande Passe, Gardien du Portail et Seigneur de Thorace dirige la ville, et illustre bruyamment de son nom chaque loi qu'il édicte. Il s'assure que la milice lui reste fidèle, détient les clés du trésor, et fait en sorte que les étoiles montantes du Conseil lui doivent toute leur réussite. Il est le maître de la ville parce qu'il est un maître politicien.

**DERRIÈRE LE TRÔNE :** Personne n'ose remettre en cause le droit du Seigneur Paracs à gouverner la ville – mais la plupart des habitants aimeraient le faire. Pour cela, il leur faudrait de l'argent, des troupes et l'approbation du Conseil. Celui-ci se compose de cinq sénateurs, un pour chaque quartier de la ville. Ils proposent et votent toutes les ordonnances, approuvent le budget du Seigneur Paracs et supervisent ses négociations avec les puissances extérieures. Théoriquement, ils sont en mesure de renverser le Baron ; en réalité, celui-ci s'arrange pour avoir toujours à sa botte au moins trois des membres du conseil. Ceci étant, même un bariaure peut prédire dans quel sens le vent va tourner : dans celui que désigne le Seigneur Paracs.

La chanson est la suivante : personne n'est élu au Conseil. Les sénateurs sont censés être choisis librement, mais tout le monde sait bien que ce n'est qu'une pelade. Seules les familles puissantes ont leur mot à dire. La plupart du temps, elles approuvent le choix de Paracs ; mais ce dernier est parfois obligé de faire des concessions, et il ne gagne pas systématiquement. En coulisses, on négocie beaucoup de traités secrets, de garniche et d'autres choses encore moins honnêtes – mais toujours "conformément à la loi".

La plus forte opposition au règne du Seigneur Paracs est celle de la famille Ivlium – les grossiums de la ville en matière de transports. Ils pourraient suspendre tout trafic d'un simple mot : pas de livraisons, pas de marchandises – plus aucune



transaction ne pourrait avoir lieu. Pour l'instant ils se montrent conciliants avec Paracs, mais c'est uniquement parce que celui-ci leur a confié plusieurs charges. Il y a fort à parier qu'ils voudront de plus en plus de pouvoir, et que cela finira par mal tourner. Les deux parties en sont conscientes et se préparent déjà à l'affrontement.

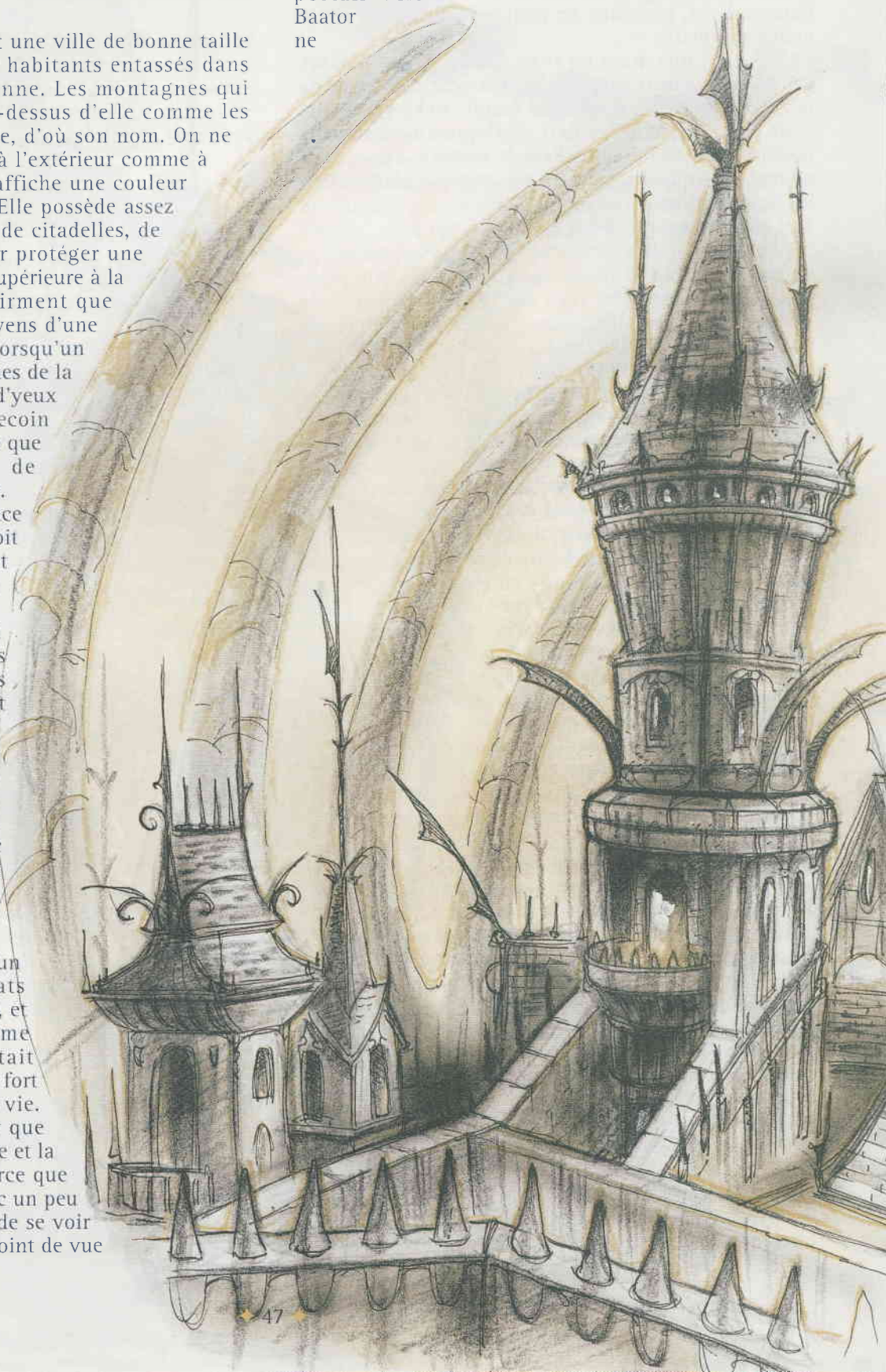
**DESCRIPTION :** Thorace est une ville de bonne taille qui compte environ 5.000 habitants entassés dans l'étroite Vallée de la Colonne. Les montagnes qui l'entourent s'inclinent au-dessus d'elle comme les côtes d'une cage thoracique, d'où son nom. On ne trouve que peu de verdure à l'extérieur comme à l'intérieur de la ville, qui affiche une couleur uniforme de pierre froide. Elle possède assez de murs, de tours de guet, de citadelles, de gardes et de miliciens pour protéger une ville d'une taille deux fois supérieure à la sienne. Les dirigeants affirment que c'est pour protéger les citoyens d'une attaque éventuelle ; mais lorsqu'un matois déambule dans les rues de la ville et sent des douzaines d'yeux l'observer depuis chaque recoin d'ombre, il se doute très vite que ce n'est pas les gens de l'extérieur que l'on surveille.

Quoi qu'il en soit, Thorace n'est pas vraiment un endroit horrible. Ses rues sont pavées de pierre et plutôt propres dans l'ensemble, ses maisons sont bien alignées et entretenues. Les corps suspendus aux gibets du portail principal servent d'avertissement pour les criminels en puissance ; de sorte qu'un bibard ne risque guère de se faire tomber dessus au coin d'une ruelle. En règle générale, les gens sont en bons termes avec leurs voisins.

Tout ceci semble bien beau jusqu'au moment où un lascar remarque les soldats postés à chaque coin de rue, et apprend que le seul crime commis par les pendus était d'avoir protesté un peu trop fort contre leurs conditions de vie. Le soltif de tout ceci, c'est que les gens vivent dans la haine et la terreur de leurs voisins, parce que le bougre qui s'exprime avec un peu trop d'emportement risque de se voir demander d'expliquer son point de vue

aux gardes de Paracs — même si ce n'est pas à eux qu'il s'adressait en premier lieu.

Thorace se divise en six parties : la Citadelle et cinq quartiers. La Citadelle est la résidence du Seigneur Paracs. Elle abrite également l'armurerie, les baraquements militaires et le trésor de la ville, ainsi qu'un portail vers Baator ne





pouvant être atteint que par là. Elle est entièrement murée et isolée du reste de la ville. Dans l'ombre de ses murs se dressent le Sénat et autres bâtiments administratifs n'étant pas sous le contrôle de Paracs. Ainsi, personne ne risque d'oublier qui est le maître des lieux.

Les cinq quartiers ne sont pas vraiment divisés géographiquement ; ils sont simplement constitués de la zone d'influence de chaque famille riche de la ville – un peu à la façon des fiefs médiévaux dans certains mondes du Plan Primaire. Sans le Seigneur Paracs, il y a longtemps que des murs les sépareraient pour de bon les uns des autres.

La plupart des maisons sont faites de pierres de la Vallée de la Colonne. La majorité d'entre elles possèdent deux étages et une seule entrée qui conduit dans une cour intérieure. La quantité de décorations dans l'entrée indique le degré de richesse et d'influence du propriétaire. Dans les quartiers extérieurs, les maisons sont plus petites et moins jolies ; parfois, ce ne sont que de simples cabanes de bois.

Bien que les grossiums se débrouillent très convenablement, la plupart des habitants de la ville souffrent. Les gardes du Seigneur Paracs patrouillent dans les rues, prêts à régler leur compte à tous les "fauteurs de troubles". Les impôts sont écrasants, et il y a toujours un garniche à rajouter. On dit en plaisantant qu'il constitue une "assurance" contre les accidents – si un bougre ne crache pas au bassinet, il est *certain* d'avoir un accident. Les lois de la ville sont conçues pour que cinq familles détiennent tout le pouvoir, et les autres rien du tout. Bien entendu, les dirigeants sont obligés d'être prudents pour ne pas que le peuple se révolte. Actuellement, il y a parfois des émeutes – mais elles sont toujours réprimées rapidement et brutalement.

Il faut également évoquer les esclaves de Thorace. La majeure partie d'entre eux sont des criminels qui effectuent leur peine, mais





un bougre peut aussi se faire emprisonner en paiement d'une dette. Et une fois qu'un bige est devenu esclave, il ne lui est pas facile de se libérer ; de sorte qu'un matois doit prendre garde aux chevaliers qui pourraient lui faire contracter des dettes juste pour le plaisir d'en réclamer le paiement. "Empruntez de l'argent, empruntez des chaînes," dit le vieux proverbe.

Néanmoins, la plupart des habitants de la ville se battent pour vivre convenablement, et ils y parviennent généralement en se faisant des amis puissants (membres du Sénat, par exemple). Les pots-de-vin, les faveurs et les flatteries sont monnaie courante ici.

Thorace se trouve si près du Portail Maudit que l'on pourrait la croire sur le point de basculer vers Baator. Il est possible qu'elle le fasse un jour, mais pas tant que le Seigneur Paracs gouvernera ! Il déteste et craint autant les baatezus que n'importe quel homme au cœur pur. Si ces derniers régnaient sur la ville, il perdrait tout son pouvoir – et il n'est pas prêt d'y consentir. On voit souvent des agents de Baator en ville, mais leur espérance de vie diminue radicalement lorsque les gardes de Paracs leur tombent dessus.

**MILICE :** Il n'y a qu'une milice à Thorace : la garde personnelle du Seigneur Paracs. Ses membres sont faciles à repérer, car ils déambulent dans toutes les rues avec leur livrée noir et or. La plupart des habitants les craignent parce qu'ils jouissent de pouvoirs quasi illimités. Ils peuvent arrêter n'importe qui pour n'importe quel motif de leur invention.

Le meilleur moyen de se tenir à l'écart des donjons de Paracs consiste à satisfaire la *Garde Noire* (comme on l'appelle ici) – à l'aide de pots-de-vins, de cadeaux ou d'informations. Ces transactions sont tenues semi-sécètes, car la seule crainte des Gardes Noirs est d'être accusés de corruption par un ennemi. Une patrouille typique se compose de deux troupiers (Pl/var/G1-3/var/LM), une escouade de six gardes dirigés par un officier (Pl/t/G/M 6-8/var/LM).

Bien que la milice de Paracs soit la seule force armée officielle, chaque famille sénatoriale et la plupart des riches marchands engagent des gardes du corps pour protéger leur vie et leur possessions. Ces engagés ne sont pas meilleurs que les Gardes Noirs, et harcèlent tout autant qu'eux les gens du peuple. Il existe également des compagnies de mercenaires qui se battent au côté de la Garde Noire en période de troubles. Bien entendu, tous les grossiums prennent garde à n'avoir l'air ni trop faibles ni trop puissants, afin de ne pas attirer l'attention de leurs ennemis.

**SERVICES :** Bien que Thorace ne soit pas spécialement connue pour ses divertissements, on trouve plusieurs excellents établissements de bains à l'extérieur de la ville. Ceux-ci

ont été construits sur des torrents

volcaniques dont les eaux jaillissent par des fissures du sol de pierre. Le meilleur de ces établissements est le *Gymnase de Vapeur*, tenu par Shandrala (Pl/♀t/P(s) 7/FO/LM), une prêtresse de Sung Chiang (ML). Un bain ordinaire y coûte 100 po, et un bain de soins jusqu'à 1.000 po ou plus. Les bains de soins sont de nature magique, et peuvent soigner n'importe quelle maladie de peau. Shandrala expédie les clients qui l'irritent dans un torrent spécial dont l'eau regorge de minéraux toxiques qui infligent 3d10 points de dégâts par round d'immersion – mais un péquin ne s'en rend compte qu'au bout de 1d4 rounds en raison de la température apaisante.

Thorace est également le meilleur endroit où trouver un guide pour Baator. Un bige suffisamment enfumé pour avoir envie de se rendre à Baator peut opter soit pour la visite officielle, soit pour l'intrusion discrète. Les guides de Thorace fournissent les deux types de services. Pour une visite officielle, il faut posséder un passe écrit garant de la sécurité de son porteur, et émanant de l'un des Seigneurs du Neuf. L'avantage de cette méthode est qu'en règle générale, les baatezus ne s'en prennent pas aux porteurs d'un passe. Toutefois, pour obtenir ce document, il faut : 1) une bonne raison de se rendre à Baator (selon les critères des baatezus), 2) connaître les fiélons à contacter, 3) beaucoup de jonc pour garnir les paumes adéquates. Il y a à Thorace des gens capables de s'en charger (en échange d'un bon prix, bien évidemment). Le meilleur du lot est Barius Esquillard (Pl/♂t/B8/S2/ML), un poète à la langue agile et aux réparties ironiques dont personne ne sait comment il a réussi à conserver sa tête sur ses épaules jusque là.

Une intrusion discrète requiert des compétences très différentes. La personne la plus qualifiée est sans nul doute le bariaure Pied-Sûr (Pl/♂b/R11/L2/NB), un rôdeur qui n'éprouve aucune affection pour les fiélons et accepte tout travail suffisamment bien payé qui lui offre une chance d'en cogner quelques-uns.

**ACTUALITÉ LOCALE :** Bien que les choses semblent plutôt calmes en surface, des rumeurs affirment que la faction du Sénateur Fiquesh est sur le point de défier le



Seigneur Paracs. Il est vrai que les gardes du Sénateur ont été particulièrement actifs ces dernières semaines, tandis que le Baron a de son côté passé beaucoup de temps à courtiser des factions de moindre importance. On dit que les deux parties engageront le fer au cours du Grand Bal de la Mascarade, dans trois semaines.

Les potentiaires des baatezus se rassemblent dans le troisième quartier ; on dit qu'ils recherchent une statuette noire et qu'ils ont promis des sommes extraordinaires à qui la leur procurera – mais il est assez difficile de leur faire confiance.



## XAOS. AXOS. SXOA, OASX. XSOA. ETC. (Ville)

**AMBIANCE :** Cette guitoune est pareille aux nénuphars flottant sur une mare de ☹. Au feu qui jaillit des entrailles de la terre. Aux arcs-en-ciel rouges, verts, ♪, pourpres et noirs qui tombent du ciel. C'est le jour, c'est la nuit, c'est les deux, c'est aucun des deux, ce sont les Limbes – *non*. n'a !! absolument cité sans Cette aucun.

**DIRIGEANT :** Tous les Théorin le Glumeux (Su/♂ de/N/N) péquins Asiuc Xantin (Pl/♀ gz/M9/LR/CN) de Mnall (potentiaire slaade) Xaos Obiesh (Su/Ø/tyrannœil/N) sont Harmon Yars (Su/♂ h/N/N) au pouvoir Andréa Lister (Su/♀ h/R7/MC/CB) un jour Rantash (quasit) ou Drewton le Pendu (Su/♂ g/N/N) l'autre Tomvas Bivellton (Pr/♂ p/B4/NB).

**DERRIÈRE LE TRÔNE :** Anarchie chaos ☹ remue-ménage ☹ confusion désarroi désordre fatras embrouillamini tumulte ☹ Xaos.

**DESCRIPTION :** Chaque jour, chaque seconde, les choses sont différentes du jour, de la seconde précédente. Les forts imposent leur ordre dans la ville. Les faibles mangent à toute vitesse, avant que leur soupe ne se change en plomb. À quoi ressemble la vie dans un bled où un matois peut changer d'apparence en un clin d'œil ? Les liens du mariage se dissolvent, les alliés et les ennemis ne peuvent plus se reconnaître mutuellement. Chaque jour, chaque minute, les péquins de soXa doivent recréer leur monde depuis le commencement. Qui haïssent-ils ? À qui font-ils confiance ? Un torrent d'eau se change en lave fondue, puis se retransforme en rivière poissonneuse. Des filets de Chaos pur filtrent par le portail. Les gens construisent leur maison où ils veulent et envoient tous les autres se faire voir. Les rues se croisent au hasard. Il n'y a pas de contrat social ; les habitants ne font nullement semblant de s'entendre les uns avec les autres. L'ensemble fait penser à un masse de spaghetti grouillants jetés à terre. Quelque part au milieu de tout ça se trouve un portail qui mène vers les Limbes, mais il n'est jamais à la même place. Il influence toute la ville ; il distord les distances et les significations, les perceptions et la matière. Où qu'il se dresse, il dégage l'énergie pure du chaos. Aujourd'hui à la sortie de la ville, demain planté comme un couteau en son cœur. aoXs est une ville dépourvue d'ordre, prête à glisser dans les Limbes d'un jour à l'autre. Mais pas en ligne droite.



**MILICE :** Vivre libre et mourir. La vie ou la mort des autres importe peu. Tout citoyen a le droit de rejeter les chaînes de l'ordre. C'est un concept qui implique de l'organisation et de l'ordre. Par conséquent, chaque citoyen a le droit de rejeter les chaînes de l'ordre.

**SERVICES :** On trouve le fin du fin de l'art spontané au studio parfois ouvert et souvent fermé de Sylvestra Quellen (P1/♀t/B8/X/NB). À Xaos, on fond le *karach*, un métal transmutateur utilisé dans la fabrication des objets magiques et qui suinte par l'éternellement changeant portail vers les Limbes. Seuls les plus obstinés des forgerons réussissent à obliger cette matière à rester stable ; de sorte que leurs fonderies et leurs échoppes restent généralement les mêmes d'une visite à l'autre.

La possibilité de puiser à la source véritable de l'existence. La possibilité de dormir en plein jour. Des boissons fortes à toute heure. La liberté par rapport à l'éternel con-

cept de l'endroit où se trouver et du moment où y être.

**ACTUALITÉ LOCALE :** Ils sont ■ en train de construire un mur de matière chaotique ; et lorsqu'ils l'auront terminé, ☉ plus personne ne pourra entrer ou sortir — √aoXs sera à eux. Ils s'infiltrèrent pendant la nuit, amenant à chaque fois un peu plus de chaos avec eux. Vos rêves ★ contiennent des choses qui pourraient vous blesser. Je n'ai pas bien dormi la nuit dernière. Les Slaades construisent un ♂ mur près du portail dans l'obscurité. Il fait beau (?) aujourd'hui. ∞ ∞ ∞ ∞



VŸYAGEUR ! BÈN À BIENVENUE  
-BÈI, SÈ|ΘUR ! B+

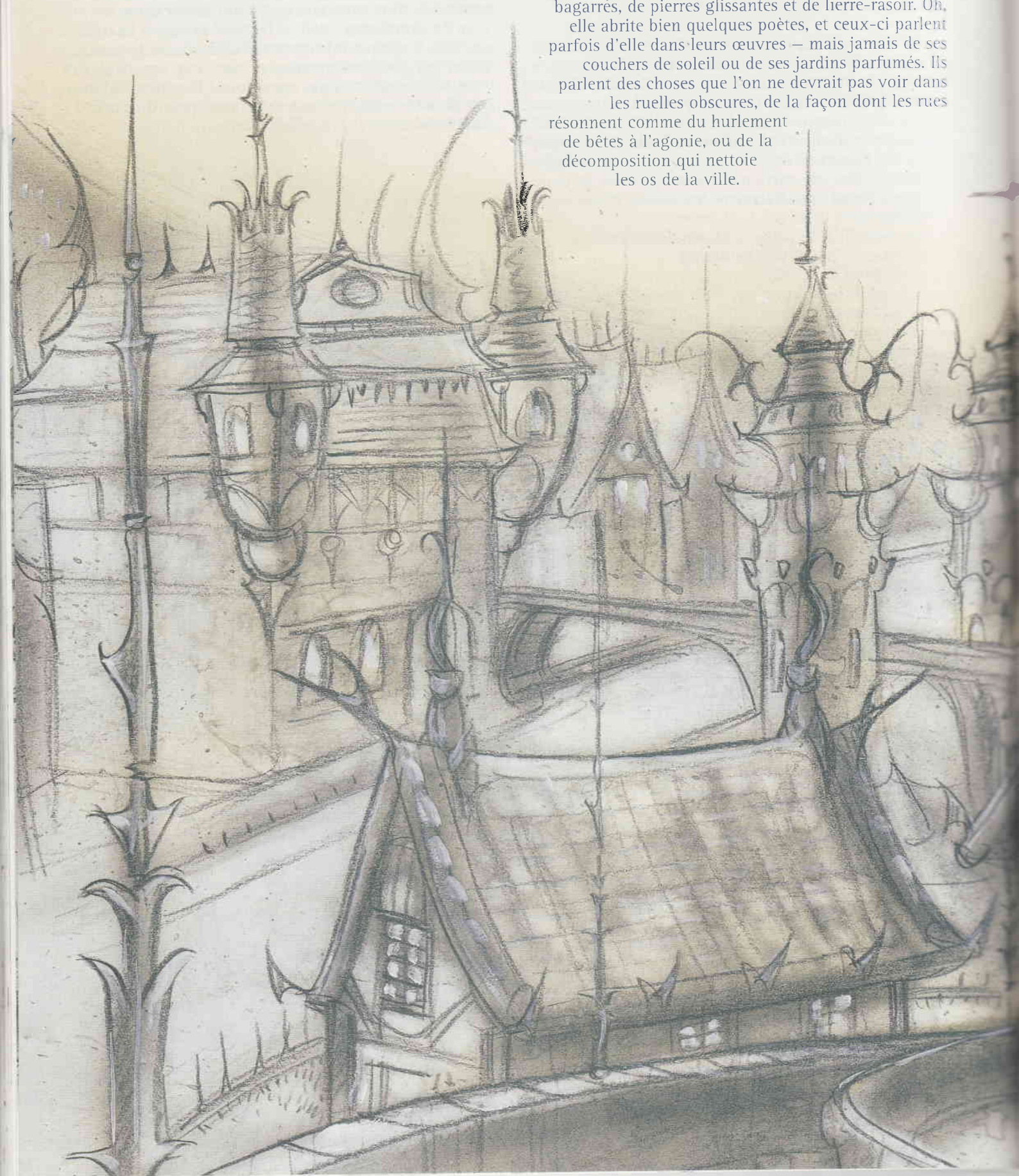
— UN XAΘSI+EC+È APPELÈ SIVAL...  
POUR L'INS+AN+



# SIGIL

Certains poètes écrivent des rimes envoûtantes sur leur ville, chantent des odes aux reflets du soleil sur les toits, et évoquent avec lyrisme les bruits familiers de la vie quotidienne — mais ils ne vivent pas à Sigil. La Cage est un endroit gris, humide, sale, plein de bruit et de

bagarrés, de pierres glissantes et de lierre-rasoir. Oh, elle abrite bien quelques poètes, et ceux-ci parlent parfois d'elle dans leurs œuvres — mais jamais de ses couchers de soleil ou de ses jardins parfumés. Ils parlent des choses que l'on ne devrait pas voir dans les ruelles obscures, de la façon dont les rues résonnent comme du hurlement de bêtes à l'agonie, ou de la décomposition qui nettoie les os de la ville.





Ici, un deva peut prendre un verre avec un fiélon, même si tous les deux se surveillent mutuellement du coin de l'œil. Personne ne fait confiance à ses ennemis, mais tout le monde est obligé de faire confiance aux lois de Notre-Dame des Douleurs (voir page 62).

Mais il est inexact de dire que tout le monde vient à Sigil, puisqu'il y a un groupe d'êtres très importants qui ne le peuvent pas : les puissances divines des autres plans. Sigil a quelque chose en elle qui les repousse à l'extérieur, leur ferme les portes et les empêche de rentrer. Bien entendu, les dieux n'ont pas l'habitude que leurs pouvoirs leur fassent défaut, et ils en sont extrêmement frustrés. Le simple fait que Sigil leur refuse son accès suffit à leur donner encore plus envie de la posséder. N'importe quel Sensat pourrait vous dire qu'on souhaite toujours plus ardemment ce qu'on ne peut pas avoir.

C'est la raison pour laquelle les potentiaires et les prêtres des puissances viennent dans la Cité des Portes, munis d'instructions précises et impatients de convertir Sigil de l'intérieur. Dans les impasses et les ruelles sombres de la Cage, ils se livrent à l'éternelle *kriegstanz*, la guerre souterraine pour le contrôle de l'âme de Sigil. Ce jeu compte plus de participants qu'un bougre ne pourrait en dénombrer, et les pions glissent sur le plateau comme le mercure sur du verre. Aujourd'hui, les prêtres de Thor peuvent s'allier avec le factol des Hommes-Dieux pour vaincre les agents de Primus ; demain, ils peuvent se retrouver poursuivis par les Hommes-Dieux et l'Harmonium. Les alliances et les inimitiés ne cessent de se modifier, l'une après l'autre, chaque fois que l'équilibre évolue d'un iota.

Mais il n'y a jamais de guerre ouverte, parce que la Dame ne le permettrait pas. Il s'agit plutôt d'une étrange danse où les soldats sont en civil, les champs de bataille non définis, et où les vainqueurs ne clament jamais tout haut leur triomphe. Tant que le conflit reste discret, il est toléré. Mais s'il commence à échapper à tout contrôle, la Dame fera pleuvoir des punitions spéciales, du genre qu'elle réserve à ceux qui osent croiser son regard.

Sigil est l'endroit parfait pour conduire toutes sortes de transactions. Vous voulez négocier avec votre ennemi en terrain neutre ? Échanger des otages dans le cadre de la Guerre Sanglante ? Vendre un trésor à l'origine trop douteuse pour être étalée en plein jour ? Vous procurer une quelconque information sur vos ennemis ? Venez à Sigil ! Rappelez-vous simplement de toujours rester dos aux murs.

Sigil la Merveilleuse, Sigil la Dangereuse, Sigil l'Impossible. C'est une ville où un matois peut être tout ce qu'il a envie d'être, où il peut trouver la réponse à chacun de ses besoins. Tout ce qu'il doit faire, c'est poser les bonnes questions. Bien entendu, il vaut mieux ne rien demander si l'on n'est pas capable d'assumer les réponses obtenues ; parce qu'il arrive que ce qu'un bougre apprenne ne soit pas ce qu'il avait envie d'entendre...

Comme nous l'avons déjà dit, Sigil est la *Cité des Portes*, la déchirure spatiale à l'intérieur de laquelle se croisent et s'entremêlent des milliers de chemins avant de replonger dans les plans. Les bonnes clés mises dans les bonnes portes permettent de déverrouiller les mystères de sa forme et d'apprendre tout ce qu'elle a à offrir. Passez une porte correctement et vous vous retrouverez baigné par la gloire triomphante du Mont Céleste ; mais utilisez-la de la mauvaise façon et vous plongerez dans les griffes glacées de Baator — ou pire encore.

La seule certitude, c'est que si un matois franchit un portail muni d'une clé, il se retrouve forcément *quelque part ailleurs* (il n'est pas dit toutefois que sa destination lui convienne — Sigil ouvre ses portes à ceux qui en possèdent la clé, mais elle ne leur garantit pas un accueil chaleureux).

Le fait est qu'il n'y a qu'un seul moyen de rentrer ou de sortir de Sigil, et c'est de passer par l'un des portails qui la relie à toute sorte d'autres endroits. On ne peut pas se rendre à Sigil à l'aide d'un sort de *portail* ; et bien qu'un bige puisse se rendre dans les Royaumes Extérieurs depuis le Plan Astral, Sigil elle-même est protégée contre ce genre de pratique. Les *sorts astraux* ne permettent pas ni d'y pénétrer, ni de l'espionner. D'un autre côté, la ville n'est pas complètement coupée du Plan Astral. Les sorts dont le fonctionnement dépend de ce dernier (*rappel à la vie*, par exemple), sont quand même efficaces dans son enceinte ; seuls le passage et l'observation depuis le Plan Astral sont impossibles.

Dans Sigil, tous les portails s'ancrent d'eux-mêmes à des portes, des arches ou à n'importe quel autre type d'ouverture : fenêtres, bouches d'égouts ou même coffres et garde-robes — tout ce que l'on peut franchir peut être un portail. La plupart sont assez grands pour qu'un être normal puisse les passer — au besoin en se contorsionnant un peu.

La majorité des portails temporaires qui apparaissent aléatoirement dans Sigil s'ouvrent dans les ruelles désertes des bas-fonds — il semble qu'ils apparaissent toujours dans les endroits les plus sordides de la ville. Mais c'est uniquement parce qu'il existe un sort, *verrou suprême* (voir page 92), qui permet de protéger certains lieux contre l'ouverture de portails. Les grossiums ont assez de jonc pour se les payer, afin de protéger leurs cases et leur voisinage immédiat contre d'éventuels intrus ; ce qui n'est pas le cas des pauvres bougres (c'est probablement dans la Ruche, le tréfonds des bas-fonds, que l'on trouve la plus grande concentration de portails). Si un matois cherche un portail permanent vers un plan donné, il peut le trouver dans le quartier entourant le repaire de la faction dont le plan principal d'influence est celui de son choix ; en effet, la plupart des factions maintiennent délibérément un portail permanent avec leur univers favori.



Tous les affranchis savent qu'un sort de *vision véritable* permet de déterminer si une ouverture est un portail ou non — ce qu'un sort de *détection de la magie* ne peut faire qu'au moment où le portail éventuel est activé. Si l'on ne veut pas se promener dans les rues porteur d'un sort de *vision véritable*, mieux vaut utiliser le sort de *perception de la distorsion* (voir page 93). Ce dernier possède un avantage sur la *vision véritable* : il donne à celui qui le lance une idée de l'endroit où portail aboutit. La plupart des factions peuvent apprendre ce sort à un magicien, à condition que celui-ci soit en bons termes avec leur factol.

Les portails fonctionnent dans les deux sens. Passez-le dans un sens et un matois peut le passer dans l'autre, à condition de toujours en posséder la clé. Ainsi, on peut pénétrer dans la Cage aussi facilement que l'on peut en sortir ; de sorte que se réfugier à Sigil ne constitue en aucun cas une garantie contre la poursuite par des ennemis. Bien entendu, la Dame des Douleurs peut fermer les portes à son gré ; mais la plupart du temps elle n'utilise ce pouvoir que contre les puissances. Il lui arrive parfois de fermer son royaume à d'autres menaces ; mais c'est assez rare parce qu'elle se moque bien de la nature des êtres qui franchissent les portes de sa ville, tant que ceux-ci n'y causent pas trop de problèmes. À moins que les personnages-joueurs n'aient une réputation exécrationnelle, ils peuvent compter sur la présence des portails pour entrer et sortir de la ville à leur gré.

Le MD est seul habilité à créer des portails — à l'exclusion de tout personnage-joueur ou non-joueur —, parce que personne à Sigil n'a réussi à comprendre comment le faire. Personne n'a même réussi à comprendre comment les portails peuvent exister, bien que la plupart des habitants pensent que cela a quelque chose à voir avec la Dame des Douleurs. Même un sort de *souhait* ne permet pas d'ouvrir un portail, bien qu'un matois puisse toujours souhaiter se retrouver sur un autre plan (ce n'est généralement pas une bonne idée : les sorts de *souhait* ont la mauvaise habitude de faire atterrir un bougre à l'endroit précis d'un plan quelconque où il n'avait pas envie d'aller). De plus, personne ne peut choisir la destination jusqu'à laquelle un portail va l'emmener — ni le plan, ni l'endroit précis du plan en question. Un

péquin peut dresser une carte des portails, en notant lesquels mènent où — c'est un type d'informations très précieuses —, mais il est obligé de respecter les volontés du multivers lorsqu'il s'agit de les utiliser.

**Seul le MD peut créer et faire fonctionner des portails.**

## TYPES DE PORTAILS

Il existe trois types de portails — *permanent*, *temporaire* et *nomade* ; mais tous ne peuvent être utilisés qu'à l'aide d'une clé appropriée. En l'absence de cette dernière, un portail n'est rien de plus que l'entrée d'une taverne, une arche ou une bouche d'égout. Étant donné que le MD possède le contrôle total des portails, c'est à lui de les faire fonctionner correctement ; mais les trois types existants lui fournissent les outils nécessaires pour faire face à pratiquement toutes les situations susceptibles de se produire dans une campagne de PLANESCAPE.





BIEN ENTENDU QUE J'AI  
LA CLÉ DE CE PORTAIL.  
ELLE EST LÀ, DANS LA MAIN.

— MIQUÉE MANCHE  
— DE-COGNÉE,  
DES MARQUÉS

LES PORTAILS PERMANENTS sont les plus directs. Leurs deux extrémités — celle qui ouvre sur Sigil et celle qui donne sur un autre plan — ne changent jamais. Chaque fois qu'un matois franchit un portail permanent, il sait exactement à quel endroit il va aboutir. Le MD ne doit créer de tels portails que s'il est certain de vouloir conserver un accès permanent vers un plan donné. La meilleure raison d'être des portails permanents est de constituer un raccourci permettant d'écourter le voyage vers un endroit relativement sûr et/ou normal. On peut par exemple envisager des portails permanents vers Thorace ou les Élysées, qui ouvriraient non loin d'une petite forteresse bâtie par les personnages. Par contre, ce n'est pas une bonne idée de créer un portail permanent vers la septième strate de Baator ou vers le cœur du palais de Lolth, dans les Abysses.

LES PORTAILS TEMPORAIRES apparaissent, puis disparaissent au bout d'une ou deux utilisations. Ils permettent au MD de donner aux personnages un moyen sûr et rapide de se rendre dans l'endroit où il veut les expédier, puis de supprimer le moyen en question dès que les aventuriers sont de retour à Sigil. Les portails temporaires répondent parfaitement aux besoins des scénarios indépendants préparés par le MD. Les personnages ne perdent pas trop de temps à se rendre sur le lieu de l'action ; et une fois qu'ils y ont fait ce qu'ils avaient à y faire, le MD peut leur faciliter ou leur compliquer le retour — au choix.

Voilà le type de portail qu'il faut utiliser pour envoyer les personnages sur la septième strate de Baator ou au cœur du palais de Lolth. Une fois qu'ils ont terminé l'aventure préparée par le MD, le portail disparaît. On peut se servir d'un portail temporaire pour s'introduire dans une salle au trésor ou dans le château d'un puissant félon — le genre d'endroits que le MD veut employer dans une aventure, mais d'où ils ne souhaite pas que les personnages puissent revenir.

LES PORTAILS NOMADES sont les plus vicieux de tous : juste au moment où un bige commence à penser qu'il peut se fier à eux, ils changent. Parfois, c'est l'extrémité située à Sigil qui se déplace d'une porte à une autre ; et parfois c'est l'autre extrémité, celle qui se trouve dans un des plans. La seule chose constante à leur propos, c'est qu'ils ne se déplacent pas aléatoirement — sans quoi, ils ne seraient pas différents

des portails temporaires. Ils vont d'un endroit à un autre en suivant un schéma qui leur est propre. Un portail nomade peut par exemple s'ouvrir dans l'arche qui marque l'entrée de la Ruche pendant trois jours, puis se déplacer vers une bouche d'égout sur laquelle il reste pendant une semaine, puis se déplacer à nouveau vers l'entrée de la maison d'un riche marchand et y rester pendant une journée. Après quoi, il reprend son cycle au début. À l'extérieur de la Cage, il peut ouvrir sur Malbolge (à Baator) pendant trois jours, puis se déplacer vers l'Arcadie pendant une semaine, avant de revenir à Baator. Le schéma de déplacement du portail peut comprendre n'importe quel nombre d'étapes durant n'importe quel laps de temps.

À Sigil, les affranchis qui prêtent une oreille à la chanson gardent trace de chaque apparition et de chaque déplacement de portail. Certains schémas sont très simples : quelques déplacements étalés sur quelques jours. D'autres sont pareils à des codes que personne ne parvient jamais à déchiffrer. Un bougre peut constater leur présence, mais jamais lire le message qu'ils portent.

Les portails nomades sont utiles pour certains types d'aventures. Tout d'abord, ils soumettent les joueurs à des obligations temporelles — et savoir qu'ils doivent accomplir leur mission avant que le portail du retour ne disparaisse a le don de rendre les aventuriers nerveux. Vous pouvez aussi utiliser un portail nomade dans ceux de vos scénarios qui se déroulent successivement sur plusieurs plans. Ainsi, un affranchi peut se rendre sur la Gaste Grise, revenir à Sigil pendant quelque temps, attendre que le portail se déplace, puis le franchir vers sa nouvelle destination, et ainsi de suite. Enfin, un portail changeant peut jouer un bien vilain tour au bige qui a l'habitude de l'employer pour rentrer aux Carcères (par exemple), et qui s'aperçoit un jour qu'il est bloqué à Sigil parce que son portail a disparu. Le MD ne doit utiliser ce procédé que très rarement, s'il ne veut pas que les joueurs finissent par éprouver de la réticence à franchir les portails.

## CLÉS DE PORTAILS

Pour faire fonctionner un portail, il faut posséder une clé, c'est-à-dire un objet que l'on emporte avec soi lorsqu'on le franchit. Nous laissons au MD le soin de choisir ses propres clés ; mais voici quelques conseils sur lesquels il pourra s'appuyer. Les meilleures clés sont des objets qui ne sont ni rares ni courants, mais seulement peu communs. Si une clé est un objet trop courant, le portail auquel elle correspond va passer son temps à s'ouvrir, y compris aux moments où cela n'arrange pas le MD. Par exemple, si la clé est une épée, chaque guerrier qui franchit le portail va partir en voyage à l'improviste. D'un autre côté, si la clé est





un objet trop rare, le portail en devient presque impossible à utiliser. Le MD ne veut certainement pas que les personnages se retrouvent irrémédiablement prisonniers d'un plan lointain parce qu'ils ont eu le malheur de perdre leur irremplaçable clé.

Une bonne clé doit également avoir un rapport avec la destination du portail.

Rappelez-vous que tout est dans l'ambiance.

Prenons l'exemple d'une fleur : la clé d'un portail permettant de se rendre sur la morne Gaste Grise pourrait être une fleur pourpre ou noire, celle d'un portail ouvrant sur Baator, une vrille de lierre-rasoir, celle d'un portail ouvrant sur les Élysées, un lys blanc. Chacune de ces fleurs reflète l'atmosphère du lieu d'arrivée du portail.

Le moyen le plus rapide de découvrir la clé d'un portail donné est le même que pour découvrir le portail en question : demander à une faction. Bien entendu, celle-ci ne possédera pas toujours ce renseignement – ce serait trop facile. La clé requise peut figurer dans les plans complexes des affranchis qui s'amusent à inventorier les portails. Un sort de *perception de la distorsion* peut indiquer la nature de la clé nécessaire, tout comme un sort de *contact avec un autre plan* ou de *connaissance des légendes*. De plus, Sigil abrite des boutiques, telles "les Antiquités de Tivvum", qui vendent uniquement des objets servant de clés. Vous avez besoin d'une perle pour vous rendre dans le Plan Élémentaire de l'Eau ? Ici, vous pourrez vous en procurer une – pour un bon prix : comme tous les commerçants, Tivvum vit du profit réalisé sur ses ventes. Et une fois qu'un matois s'est procuré une clé pour un portail, il peut dormir tranquille, car celle-ci ne changera jamais.

Muni de la clé appropriée, un péquin peut faire fonctionner n'importe quel portail. Il n'a qu'à porter l'objet sur lui pendant qu'il franchit le seuil, et le portail s'active automatiquement. ***Il ne reste ouvert que quelques secondes, juste assez pour que six personnes maximum le franchissent (à condition qu'elles y aient été préparées avant).*** L'arche se met à émettre un scintillement doré, et les personnages peuvent entrevoir leur destination sous forme d'une image fantomatique. S'ils franchissent le portail, ils disparaissent de Sigil et apparaissent au même moment à leur point de destination. Les projectiles, les sorts et les pouvoirs magiques ne peuvent pas franchir un portail. Les objets ou les personnes n'ayant qu'à moitié franchi un portail au moment où il se referme sont poussés d'un côté ou de l'autre. Si le MD ne peut décider du côté, les chances sont de 50/50.

Bien que n'importe qui puisse quitter Sigil à l'aide d'un portail, un péquin n'a aucune garantie de réussir à y pénétrer par ce moyen. De plus, la ville se ferme parfois volontairement aux créatures ultra-puissantes. Ainsi, le MD peut décréter qu'une créature susceptible de causer de gros dégâts aux personnages ne réussit pas à les suivre dans Sigil.



Bien entendu, il ne doit pas utiliser ce procédé trop souvent : les joueurs ne doivent pas prendre Sigil pour un refuge absolu chaque fois qu'ils disent à un fiélon d'aller cager !

Ses portails mis à part, Sigil est physiquement coupée du reste du multivers. Les *sorts astraux* et ceux qui permettent de passer d'un plan à l'autre n'y fonctionnent pas. Les Greffiers supposent que la situation particulière de la ville (au cœur de l'Outreterre) crée une sorte de barrière astrale autour de la Cage. Comme aucune autre explication ne semble valable, la plupart des gens qui se sont posés la question acceptent cette réponse comme vraie. *La seule chose importante dont vous devez vous rappeler, c'est que les portails sont le seul moyen d'entrer et de sortir de Sigil.*

## LES RÉALITÉS DE L'IMPOSSIBLE

Disons-le tout de suite : Sigil est un endroit impossible, tout particulièrement pour les primaires qui s'azimutent dès que 2 et 2 ne font plus 4. Une cité bâtie à l'intérieur d'une roue et perchée au sommet d'une aiguille dont les dieux seuls connaissent la hauteur, qui émerge d'un univers semblable à une crêpe géante... on voit ça tous les jours, non ? Bien sûr que non ; mais qui s'en soucie ? C'est tout ce qui fait le charme de Sigil : qu'elle soit impossible.

Pour les joueurs à l'esprit trop logique, cette impossibilité soulève toute sorte de questions : "Est-ce qu'il y a un jour et une nuit à Sigil ?" "D'où vient l'eau de la ville ?" ou même : "Que se passe-t-il si on saute par-dessus bord ?" La plupart des MD ne se soucient jamais au grand jamais de ces choses-là, parce qu'ils savent que ce n'est pas important ; mais certains béjaunes sont tellement perturbés par le soltif de la ville qu'ils en deviennent azimutés rien que d'y penser.

## DESCRIPTION DE SIGIL

En regardant la carte de Sigil, un matois s'aperçoit immédiatement que sa forme est à nulle autre pareille, et que cela la rend assez difficile à décrire en cours de partie. La meilleure chose à faire est de montrer aux joueurs la carte de la Cage — elle n'a rien de secret, puisque même un béjaune peut apprendre rapidement à se repérer dans les artères principales de Sigil.

Si le MD doit décrire Sigil avec des mots, la meilleure analogie primaire qu'il puisse trouver est de la comparer à un pneu de

voiture posé par terre, et à l'intérieur duquel se dresserait la ville. Toutes les rues et tous les bâtiments de celle-ci rempliraient la partie interne incurvée du pneu. De toute façon, à l'extérieur il n'y a rien.

Ainsi, où que se trouve un matois dans Sigil, s'il lève la tête, il voit des bâtiments au-dessus de lui. Et s'il regarde au centre de l'anneau, il peut admirer un vaste panorama de la ville au loin (à moins bien sûr que celui-ci ne soit obscurci par de la fumée, du brouillard ou de la pluie). Les habitants de la ville ont l'habitude de cet arc gris constamment suspendu au-dessus de leur tête ; de fait, le ciel ouvert de la plupart des mondes normaux a tendance à les rendre nerveux.

Il faut également se rappeler que la cité est incurvée dans la direction opposée à celle de la plupart des mondes du Plan Primaire. Dans ces derniers, l'horizon existe parce que leur surface décrit une courbe convexe, et qu'un matois ne peut voir que ce qui se dresse devant lui en ligne droite. Mais dans Sigil, tout s'incurve vers le haut — pas vers le bas. Si l'on regarde à l'autre bout d'une longue avenue, on la voit monter comme si elle escaladait une colline. Pour rendre le tout encore plus déroutant, Sigil s'incurve à la fois devant et derrière l'observateur ; de sorte que celui-ci pourrait avoir l'impression de se tenir au cœur d'un immense creux, où qu'il se trouve dans la ville. Mais la Cage est une grande ville regorgeant d'individus, de bâtiments et de brouillard ; de sorte que la portée de vision moyenne n'y est généralement que de quelques dizaines de mètres — sauf si l'on regarde vers le haut. Ainsi, un bige n'a pas constamment l'impression d'être au fond d'un bol, et un primaire qui vient juste d'arriver à Sigil peut mettre plusieurs heures à réaliser que la ville n'est pas plate.

## LE HAUT ET LE BAS

"En bas" fait toujours référence au sol sous les pieds d'un matois, où qu'il se trouve dans la ville. Et "en haut" est la direction opposée. Ainsi, deux lascars se tenant chacun d'un côté de l'anneau peuvent tous les deux lever la tête l'un vers l'autre. Il est parfaitement possible de traverser l'anneau en volant — et aussi de tomber. Un bige tombe toujours vers la section de la ville la plus proche de lui, même s'il se dirigeait de l'autre côté. Et le fait que Sigil ait une forme si particulière n'empêche pas le bige en question de se faire tout aussi mal en tombant que dans n'importe quel monde primaire.

Définir la notion d'intérieur et d'extérieur est assez problématique. Personne n'a jamais vu l'extérieur de Sigil, peut-être parce qu'il n'y en a pas. Les bords de l'anneau sont tous protégés par





des bâtiments ne possédant ni porte ni fenêtre sur leur face arrière. Bien entendu, un matois peut avoir l'idée de grimper sur le toit d'un de ces bâtiments pour jeter un coup d'œil de l'autre côté. Ceux qui ont essayé affirment qu'il n'y a rien à voir – et ils veulent vraiment dire "rien" : le néant total.

Les humains étant particulièrement curieux, certains d'entre eux ont essayé de se jeter dans le vide. Ils ont tous disparu ; mais on dit que certains sont revenus par la suite. Apparemment, franchir les limites de Sigil projette un bougre dans un plan déterminé aléatoirement. Si l'on considère les conditions de vie qui prévalent dans la plupart des plans, il est peu surprenant que seul un petit nombre d'audacieux réussissent à en revenir. D'un autre côté, lorsqu'une horde d'assassins des Sombres Huit sont sur le point de mettre un terme à l'existence d'un Sigilien, le choix entre une mort certaine et une mort possible ne semble pas si ridicule que ça...

## LE JOUR ET LA NUIT

Il y a un jour et une nuit à Sigil, mais ils ne dépendent pas d'un soleil. Le ciel s'illumine graduellement jusqu'à atteindre une certaine intensité, puis commence aussitôt à s'éteindre. Bien que les notions de plein jour et d'obscurité profonde soient connues à Sigil, la majeure partie d'une journée est baignée par une lueur semblable à celle d'un crépuscule primaire, riche d'ombres et de brume. Les créatures sensibles au soleil peuvent se promener sans problèmes pendant toute la journée, à l'exception des trois heures précédant et suivant l'apogée de la lumière.

Sigil ne possède pas de lune ; de sorte que les phénomènes qui dépendent de l'existence de cette dernière y sont inconnus (la lycanthropie, par exemple). Bien qu'elle ne possède pas non plus d'étoiles, il y a toujours des lumières dans son ciel, puisqu'il suffit de lever la tête pour apercevoir celles de l'autre moitié de la ville.

## LE CLIMAT

Pluie et brouillard – ces deux mots suffisent à résumer les conditions météorologiques à Sigil. Le ciel de la ville se compose d'une sorte de brume d'aspect grasseyé, produite par la fumée et les vapeurs que crachent les milliers de cheminées de la ville. Lorsqu'il pleut – c'est-à-dire souvent –, les gouttes de pluie prennent une teinte brunâtre à cause de tous les déchets en suspension dans les airs. Lorsqu'il ne pleut pas, Sigil est généralement recouverte d'un épais brouillard qui peut réduire la visibilité jusqu'à 1,50 mètre (mais dans la plupart des cas, un matois peut voir jusqu'à 10 mètres environ dans la brume).

Dans les rares moments où elle n'est en proie ni à la pluie ni au brouillard, Sigil peut

être un lieu assez plaisant. La température y est plutôt fraîche (voire froide lorsqu'il pleut), mais une légère brise chasse les odeurs stagnantes normalement suspendues dans les airs.

## LE LIERRE-RASOIR ET LA VERMINE DES RUES

Sigil est loin d'être une jungle verdoyante, mais elle possède sa part de vie sauvage importée de l'extérieur. Toutefois, la vie végétale y est réduite à sa plus simple expression. Il y avait autrefois un jardin municipal, mais il a été dévasté par les squatters. De plus, il était difficile de concevoir un paysage harmonieux à la fois pour les devas et les fiélons. La seule contribution permanente de Sigil au développement végétal est le *lierre-rasoir* – pas vraiment ce qu'on pourrait appeler une bénédiction. Le lierre-rasoir est une plante extrêmement déplaisante ; mais dans la mesure où elle ne peut pas courir après un bougre, il est assez facile de l'éviter (c'est la raison pour laquelle vous ne trouverez pas de fiche de monstre la concernant). Elle ne possède ni pouvoirs spéciaux ni intelligence ; elle n'affiche pas de pensées mauvaises et serait bien incapable d'attirer le plus niais des quoquerets dans ses feuilles. La seule chose qu'elle fait, c'est de pousser – mais elle le fait très bien. En résumé, le lierre-rasoir est la vigne vierge de l'Outreterre. Autrefois, il ne poussait que dans les Plans Inférieurs, mais au fil du temps il s'est répandu dans toute sorte d'endroits, dont Sigil.

Le lierre-rasoir tire son nom de ses feuilles noires et brillantes aux bords tranchants comme des lames acérées. Un matois ne peut pas le toucher à mains nues sans se couper. Ses feuilles sont si fines qu'elles peuvent trancher même le tissu et le cuir peu épais. Des gants de cuir épais ou de mailles sont le seul moyen d'en ramasser sans se blesser. Quiconque se mettrait dans la tête de cultiver du lierre-rasoir le paierait littéralement de son sang.

En termes de jeu, le lierre-rasoir est totalement inoffensif tant qu'un bige n'a pas la stupidité de se promener dedans. La plupart du temps, les habitants de la ville ne se blessent à cause de lui que parce qu'ils sont tombés dedans ou qu'on les y a poussés. Prendre des feuilles de lierre-rasoir avec une main non protégée inflige 2d3 points de dégâts ; tomber dedans de tout son poids peut infliger jusqu'à 3d6 points de dégâts. Une armure rembourrée réduit les dégâts d'un dé. Une armure de cuir les réduit de 2 dés ; et une armure de métal les annule totalement. Par contre, un bouclier ne



confère aucune protection à son porteur. Bien entendu, vous devez appliquer ces principes avec un peu de bon sens : un matois ne peut pas prendre du lierre-rasoir à mains nues juste parce qu'il porte par ailleurs une armure de plates.

Le lierre-rasoir ne serait qu'une curiosité de plus s'il ne poussait pas si vite. Il peut facilement prendre 30 centimètres par jour, et certains affranchis affirment que cette croissance peut aller jusqu'à 2 mètres en une seule journée. De plus, il semble capable de croître sur n'importe quel matériau. Il escalade les murs, s'enroule autour des statues, étouffe les autres plantes, et peut même se propager le long d'un étendoir resté en place trop longtemps (en tranchant les fils de celui-ci dans le processus). Les seuls endroits où il semble incapable de croître sont les déserts brûlants ou glaciaux et les étendues d'eau. Mais là encore, la plupart des lascars ne seraient guère surpris d'apprendre qu'il existe une version de lierre-rasoir adaptée à ces environnements (une algue-rasoir, par exemple).

Les habitants de Sigil, toujours capables de transformer un défaut en vertu, ont trouvé des usages pour le lierre-rasoir. Un matois capable d'en planter et d'en contrôler soigneusement les vrilles (beaucoup de grossiums paient des bougres pour le faire à leur place) dispose d'une excellente protection pour sa maison : il n'y a pas beaucoup de voleurs assez fous pour escalader un mur couvert de lierre-rasoir. Beaucoup de quartiers généraux de factions sont recouverts de lierre, afin d'en éloigner les visiteurs indésirables. Certains habitants des plus bas quartiers en cultivent pour ses propriétés dissuasives – leur argument sommaire mais efficace étant "parle ou on te jette dedans". On dit même qu'il y aurait dans la Ruche des combats de gladiateurs illégaux, qui se dérouleraient dans des arènes aux contours délimités par du lierre-rasoir – un moyen assuré de voir couler du sang.

La principale raison pour laquelle le lierre-rasoir n'a pas encore envahi toute la ville est l'existence des dabus (voir le *Supplément Monstrueux* inclus dans cette boîte). L'une des tâches principales de ces créatures consiste à couper le lierre qui a poussé la veille, puis à en faire des fagots qui serviront à alimenter les feux de la ville. Au premier abord, on peut trouver curieux de brûler une plante à peine coupée ; mais l'une des nombreuses propriétés étranges du lierre-rasoir est qu'il devient terne et cassant dès qu'il est tranché. Il n'est plus bon qu'à servir de combustible. On ne peut pas le sculpter, le tresser ni en faire un matériau de construction. Bien entendu, les frères Cileneï (de Maudith) réussissent à en faire du jus de cœur – mais personne d'autre qu'eux ne connaît le soltif de cette recette (voir page 38).

Le lierre-rasoir n'est pas la seule créature sauvage qui existe à Sigil ; mais toutes les autres sont beaucoup plus agréables. Les rats pullulent dans les ruelles

obscurcs, les tas de déchets et les égouts de Sigil. La plupart d'entre eux sont des rats communs, mais d'autres appartiennent à une espèce perversie connue sous le nom de rat-crâne (voir le *Supplément Monstrueux* inclus dans cette boîte). Ces bâtards sont suffisamment malins pour rendre leurs coups aux attrapeurs de rats qui œuvrent dans les rues de la ville.

Il existe également des rats-garous, qui ont l'audace de croire qu'ils finiront un jour par contrôler la Cage depuis ses souterrains. Leur misérable existence couinante est un testament d'espoir pour les plus humbles des créatures. La plupart des autres formes de vie sauvage "naturelles" de

Sigil se composent de vermine. Les blattes et les charognards grouillent dans les piles de déchets, les souris sévissent dans les





entrepôts et les chauve-souris dans les souterrains. On ne trouve pas beaucoup d'oiseaux ou de pigeons à Sigil ; et bien que la Ruche abrite quelques meutes de chiens sauvages, rien ne prouve qu'ils soient natifs de la ville. La plupart des bêtes qu'un matois peut trouver à Sigil ont été importées d'un autre endroit.

## LES MATÉRIAUX DE CONSTRUCTION

Étant un endroit impossible, Sigil ne possède aucune des ressources naturelles nécessaires à la construction d'une ville : pas de carrière d'extraction de pierres, pas de camps de bûcherons, pas même de

quoi bâtir la plus primitive des huttes de terre. Tous les matériaux viennent de l'extérieur. Bien entendu, ce n'est pas aussi difficile que ça en a l'air, puisqu'il suffit d'utiliser un portail pour importer tout le nécessaire. Le résultat, c'est que Sigil est bâtie de n'importe quoi. Elle ne ressemble pas à une de ces villes toutes de marbre vert ou de bois de frêne blond. Elle arbore tous les types de matériaux de construction possibles et imaginables, sans motif prédéterminé. Pour abaisser les coûts de construction, la plupart des gens prennent ce qu'ils trouvent ; si bien que la majeure partie des cases de la Cage ont été faites de matériaux trouvés au hasard, marbre craquelé des Carcères mélangé au bois de pin des Élysées et à la pierre ponce du Plan Élémentaire du Feu.

Ajoutez à ceci le fait que Sigil s'est étendue sans le moindre schéma préalable, comme la plupart des villes, et vous obtiendrez un résultat pour le moins chaotique. Les habitants bâtissent ce qu'ils veulent sur des emplacements toujours trop petits. Dans les quartiers tels que la Ruche, il y a encore moins de contrôle ; un bige peut bâtir ce qu'il veut avec ce qu'il possède — c'est-à-dire pas grand-chose. C'est ainsi que des guitounes apparaissent au milieu des rues, et des bicoques sur le toit les unes des autres. L'espace est plus important que la beauté, bige.

## MAINTIEN DE L'ORDRE

Dans un lieu où tout et tous peuvent se mélanger, il n'est pas rare que les esprits s'échauffent. Pour un baatezu mineur, il est très difficile de regarder la procession d'un tanar'ri majeur descendre la rue sans intervenir — un fiélon ne peut pas oublier la Guerre Sanglante si facilement. Bien entendu, les choses ne sont pas plus aisées pour les créatures bonnes. Beaucoup d'agathinons ont du mal à voir au-delà du fait qu'un bige n'est pas d'alignement bon. Et puis il y a les factions : chacune d'elles a son propre plan, qui n'inclut généralement pas ses rivales. Ajoutez à ceci la bonne vieille gueuserie, et vous obtenez un endroit avec un potentiel d'anarchie totale très élevé — ce qui convient tout à fait à la Ligue Révolutionnaire et aux Xaositectes, mais pas beaucoup à tous les autres bougres.

Mais Sigil *n'a pas* sombré dans l'anarchie, et il existe un certain nombre de facteurs qui l'en empêchent. Le MD doit les exposer aux joueurs en même temps qu'il leur explique les usages de Sigil — *mais seulement si leurs personnages sont des planaires*. À Sigil, le soltif des choses est une connaissance de base des natifs ; mais les béjaunes doivent le découvrir en gardant leurs yeux et leurs oreilles ouvertes.

Voici les trois facteurs qui maintiennent un certain ordre dans la Cité des Portes : la Dame des Douleurs, ses Dédalles et les dabus.





## LA DAME DES DOULEURS

Le grossium de Sigil, le surveillant ultime de la Cage, c'est Notre-Dame des Douleurs. Elle n'est pas une femme et elle n'est pas humaine – personne ne sait exactement ce qu'elle est. La meilleure hypothèse est qu'il s'agit d'une puissance, et probablement d'une puissance majeure ; mais il existe également une théorie selon laquelle elle est un seigneur tanar'ri repenté – si tant est qu'une telle chose soit possible. Quoi qu'elle puisse être d'autre, elle est la Dame des Douleurs ; et pour les habitants de Sigil, tout le reste n'est que détail.

La Dame (comme on l'appelle) se tient généralement à l'écart du sordide tohu-bohu de Sigil. Elle ne possède ni maison, ni palais, ni temple. Personne ne la vénère, et pour une bonne raison : ceux qui lui adressent des prières sont systématiquement retrouvés écorchés – un fait qui ne constitue pas un encouragement considérable pour des fidèles potentiels.

On la voit parfois arpenter les rues de la ville, l'ourlet de sa robe frôlant à peine les pavés. Elle ne parle jamais. Ceux qui tentent de lui parler ou de la toucher se couvrent d'horribles entailles dès qu'elle pose son regard sur eux. Les rares fois où la Dame des Douleurs est de sortie, les petits malins se trouvent quelque chose à faire de l'autre côté de la ville. Son image finit par disparaître, et elle s'évanouit dans le néant. Les natifs de Sigil éprouvent pour elle un respect mêlé de terreur, car elle est la protectrice de leur foyer.

Pour parler crûment, au niveau d'une campagne, la Dame des Douleurs n'est rien de plus qu'une icône qui cristallise l'ambiance du cadre de PLANESCAPE. Les personnages-joueurs ne doivent jamais avoir affaire à elle. Elle ne distribue pas de missions, n'accorde jamais de pouvoirs, et il est impossible de piller ses temples puisqu'elle n'en a pas. Si jamais vous lui faites faire une apparition, que ce soit juste pour renforcer l'aura de mystère de Sigil.

D'un autre côté, sa seule présence rend toute chose possible. La Dame des Douleurs est censée être responsable de plusieurs des facteurs qui contribuent à faire de Sigil (et de tout le cadre de PLANESCAPE) ce qu'il est. C'est elle qui rend la ville sûre pour les aventuriers de tout niveau et qui bloque les puissances, elle encore qui empêche les sorts de *portail* de fonctionner et coupe Sigil du Plan Astral. C'est enfin elle qui crée les Dédalles qui emprisonnent les conquérants potentiels de Sigil.





## LES DÉDALES

Les Dédales sont la plus grande des punitions qui existent à Sigil, et la Dame les réserve aux pires menaces contre sa puissance. Ils font partie de la ville sans en faire partie, et aucun lascar sain d'esprit n'aurait envie de s'y aventurer, car ils sont les cagettes spéciales conçues par la Dame pour les assoiffés de pouvoir.

Les Dédales sont, comme leur nom l'indique, des labyrinthes. Mais ils sont très différents des quartiers les plus fouillis de la Cage, bien entendu – sans quoi où serait la punition ? Pour commencer, ils ne font pas exactement partie de Sigil. Lorsque la Dame crée une nouvelle portion de Dédale, elle copie une petite partie de la ville – ruelle ou cour, par exemple – et en fait un minuscule demi-plan qu'elle projette ensuite au cœur de l'Éther profond. Là, la copie croît et se transforme jusqu'à devenir un labyrinthe inextricable ne possédant ni commencement ni fin : il se répète lui-même à l'infini (en fait, les Greffiers affirment que les Dédales font toujours partie de Sigil, même s'ils sont dans l'Éther ; de sorte que leur emplacement exact est déjà un casse-tête pour l'esprit).

Un bougre condamné aux Dédales ne le sait jamais avant qu'il ne soit trop tard. Les Dédales peuvent se former autour de lui pendant qu'il se promène dans une partie particulièrement déserte de la ville. Le bougre peut tourner un coin de rue et s'apercevoir que l'intersection suivante n'est pas telle qu'il se la rappelait – mais il est déjà trop tard. Ceux qui pensent que la Dame des Douleurs en a après eux – les rusés et les ambitieux – s'essaient à toutes sortes de stratagèmes habiles pour déjouer ses pièges. Certains ne quittent jamais leur palais, d'autres ne se déplacent qu'en groupe ; mais ils finissent toujours par échouer. Tôt ou tard, un lascar traverse un couloir vide de son palais et se retrouve dans un dédale de pièces qu'il ne connaissait pas ; ou bien il tourne le dos à ses amis un instant, et lorsqu'il regarde par-dessus son épaule ils ont tous disparu. Les Dédales rattrapent toujours leur bougre, quelque prudence dont celui-ci fasse preuve.

Mais projeter ses rivaux dans l'Éther profond ne suffit pas à la Dame des Douleurs. Chaque petite portion des Dédales est scellée de façon à ce qu'on puisse y pénétrer à l'aide d'un sort, mais pas en ressortir. Ainsi, les prisonniers disposent toujours d'eau et de nourriture en quantité suffisante – afin qu'ils ne meurent pas de faim, ce qui leur permettrait d'échapper à leur supplice.

Pire encore, tous les prisonniers savent qu'il existe une sortie, car la Dame des Douleurs dissimule toujours quelque part un portail de retour menant à Sigil. Peut-être est-ce afin que les dabus puissent aller procéder à des vérifications en cas de nécessité, ou peut-être est-ce simplement pour torturer encore davantage les prisonniers. Par conséquent, il n'est pas impossible de s'échapper des Dédales – difficile, oui ; impossible, non. Un bige peut avoir beaucoup de chance et tomber dessus par hasard. Ses amis peuvent posséder

suffisamment de jonc pour monter une opération de sauvetage. Après tout, il leur suffit de trouver l'endroit où s'ouvre le portail dans Sigil, ou l'emplacement du demi-plan dans l'Éther profond. Ça ne doit pas être si dur que ça...

## LES DABUS

Les dabus sont à la fois les serviteurs et les seigneurs de Sigil. Ils constituent une race propre à la Cage, que l'on ne peut trouver dans aucun autre plan. En d'autres termes, ils ne quittent jamais Sigil. C'est la raison pour laquelle les affranchis supposent qu'ils sont une manifestation vivante de la cité, ce qui peut se concevoir dans la mesure où ils effectuent la maintenance de l'infrastructure qui fait fonctionner celle-ci.

Les dabus passent la majeure partie de leur temps à réparer ce qui est cassé dans Sigil. Ils empêchent les égouts et les catacombes de s'effondrer, ils coupent régulièrement le lierre-rasoir, ils comblent les trous dans la chaussée et ils ravalent les façades des bâtiments. Pour la majorité des habitants, ils ne sont rien de plus que de mystérieux ouvriers.

Mais certains biges découvrent parfois un autre aspect de leurs devoirs, car les dabus sont aussi les agents de la Dame des Douleurs. Ils apparaissent parfois pour punir les chevaliers qui ont poussé leurs manigances un peu trop loin ou pour calmer des émeutes, mais ils ne se sentent pas concernés par les crimes ordinaires. Ce sont les factions qui doivent gérer les problèmes de vol et de meurtres. Les dabus ne se montrent que pour contrer une menace envers la Dame des Douleurs ; ce qui constitue généralement un signe avant-coureur de l'apparition d'un nouveau Dédale.

## LE CODE DE CONDUITE

Que doit faire un affranchi pour éviter d'attirer l'attention de la Dame des Douleurs ? Quelles sont les lois de Sigil ?

Il n'y en a pas beaucoup.

Sigil est un lieu où tout et tous peuvent arriver – et beaucoup ne s'en privent pas. La Dame des Douleurs ne s'intéresse pas aux querelles mesquines des affaires quotidiennes. Un meurtre par ici, une attaque à main armée par là – elle s'en moque ; l'Harmonium peut gérer ce type de problèmes. La Dame des Douleurs n'entreprend d'action que contre ceux qui représentent une menace pour la sécurité de Sigil – c'est-à-dire, par ricochet, pour sa propre sécurité. Elle ne tolère pas qu'un bige essaie de forcer un portail pour aider une puissance à pénétrer dans la ville, de contourner sa barrière astrale, de massacrer les dabus, de détruire la ville pierre par pierre ou d'inciter le peuple à se rebeller contre elle. Mais la plupart des lascars en sont bien incapables de toute façon ; de sorte qu'elle se





contente de rester distante et de ne pas intervenir.

Néanmoins, il est possible de se faire mettre sur le livre des morts de la Dame pour des offenses moins graves que menacer la sécurité de Sigil : par exemple, pour avoir amené les habitants de la ville à remettre en question sa puissance. Trop de meurtres et de crimes rendent les Sigiliens nerveux et effrayés, et les poussent à se demander si la Dame a réellement les moyens de les protéger. Il n'est donc pas étonnant que les dabus traquent impitoyablement les criminels en série. On ne peut détenir de pouvoir durable qu'en rendant son peuple heureux.

Il semblerait naturel que la Dame considère les factions comme une menace envers son autorité. Après tout, chacune d'entre elles a sa propre idée de ce qui est bon ou non pour Sigil ; et l'idée en question n'inclut pas forcément la Dame des Douleurs au sommet de la hiérarchie. Et de fait, si les factions poussent le bouchon trop loin, la Dame les écrasera comme des insectes. Mais leurs factols sont assez sages pour se rendre compte que Sigil est un refuge sûr contre leurs ennemis (en plus de l'intérêt que présentent ses portails), et que s'en faire expulser ne serait pas une bonne idée. Les philosophies qui s'attaquent ouvertement à la puissance de la Dame ont droit à un Dédale rien que pour elles. Les factions ayant le choix entre ne pas répandre tout haut certaines de leurs idées ou finir dans les Dédales, il est facile de comprendre comment certaines d'entre elles ont disparu. On raconte souvent l'histoire des Communards, des bougres qui voulaient que tout appartienne à tout le monde, y compris le pouvoir de la Dame des Douleurs. Un jour, *tous les gens* qui se trouvaient dans le quartier général des Communards disparurent brusquement. On ne peut que supposer qu'ils furent tous emprisonnés dans le Plan Éthéré. Peu de temps après, plus personne n'avouait être ou avoir été Communard ; mais on dit qu'il existe encore une petite colonie de vrais croyants en leur doctrine quelque part dans l'Astral.

Il n'est donc pas surprenant que les factions fassent la loi elles-mêmes parmi leurs membres.

## LE RÔLE DES FACTIONS À SIGIL

Pour les factions, le meilleur moyen de rester dans les bonnes grâces de la Dame des Douleurs est de diriger une partie de la ville. C'est ce que la plupart d'entre elles tentent de faire, bien que certaines y réussissent mieux que d'autres. Un Greffier croit en la loi, de sorte qu'il lui

est plus facile de profiter du système qu'à un Anarchiste, qui ne croit pas du tout au système.

Mais quelle que soit la noblesse apparente de ses objectifs, aucune faction ne fait entièrement confiance à une autre. C'est la raison pour laquelle les administrations de la ville sont si divisées. La Garde Fatale ne veut pas que l'Harmonium ait le dernier mot ; les Greffiers et les Xaositectes ont des idées très différentes de ce qui serait bon pour Sigil. La solution est donc que chacune d'entre elles joue un rôle dans la gestion de la ville. Ce rôle peut être officiel dans certains cas — comme celui des Greffiers qui contrôlent les tribunaux —, ou officieux dans d'autres — comme celui des Anarchistes qui offrent un refuge aux rebelles : fonction méconnue mais nécessaire. Vous trouverez ci-dessous une description de chacune des factions. Seuls les Externes ont été écartés de la liste ; ces pauvres béjaunes, ne jouent aucun rôle dans la gestion de Sigil.

## LES ADORATEURS DE LA SOURCE

Tout comme les Athars, les Hommes-Dieux ne possèdent pas de poste gouvernemental. Depuis la Grande Fonderie, ils prennent sur eux d'être les gardiens de la paix à Sigil. Après tout, chacun peut devenir divin, et ce serait une honte que de graver dans le marbre une puissance potentielle avant qu'elle n'ait accompli sa destinée. Les Hommes-Dieux considèrent qu'il est de leur devoir sacré de maintenir la paix entre les différentes foi (et ils sont prêts à recourir à l'épée pour se faire entendre). Jusqu'à ce qu'un bougre ait prouvé à un Homme-Dieu qu'il n'est pas une puissance en puissance, il peut s'attendre à être traité convenablement.

## LES ATHARS

Selon la personne à laquelle on demande de les décrire, les Perdus sont soit de loyaux serviteurs de la Dame des Douleurs, soit de vils espions. Ils n'ont aucune position officielle à Sigil, mais ils pensent qu'il est de leur devoir de surveiller les faits et gestes de tous les prêtres de la cité. Chaque fois que l'un d'entre eux commence à devenir trop puissant, les Athars sévissent. Parfois ils répandent des rumeurs malveillantes ; parfois ils frappent plus directement. Bizarrement, ils travaillent souvent main dans la main avec les Hommes-Dieux.

## LA FRATERNITÉ DE L'ORDRE

Les Greffiers sont des juges et des avocats nés. Ils croient aux lois et détestent qu'on passe outre. Ils dirigent donc les tribunaux de la ville, depuis les petites cours de quartier jusqu'à la Cour Suprême de Sigil. Ils sont également les meilleurs avocats possibles ; ainsi, leur faction est systématiquement gagnante dans n'importe

quel procès — ce qui assure la régularité de celui-ci. Leur croyance absolue en la loi les rend exagérément légalistes. Les Xaositectes et l'Harmonium s'estiment heureux que les Greffiers n'aient pas le pouvoir d'édicter les lois, mais seulement celui de les faire respecter.

## LA GARDE FATALE

Cette faction contrôle l'Armurerie, et pour une bonne raison : ses membres considèrent les armes comme le meilleur symbole possible de la destruction et de la mort. De plus, cela leur permet de garder les outils du pouvoir hors de portée de leur grand ennemi, l'Harmonium. Bien entendu, aucune autre faction ne serait prête à laisser ces affranchis faire la police dans la ville — une faction dédiée à l'entropie n'a que peu de chances de promouvoir l'ordre et la loi.

## L'HARMONIUM

Les Têtes-de-Bois, toujours persuadés que leur façon de faire est la seule valable, ont pris le contrôle de la Caserne, ce qui signifie qu'ils ont la milice dans leur poche — et qu'ils prennent sur eux-mêmes d'arrêter ceux dont ils pensent qu'ils contreviennent aux lois. Leur conception assez rigide de l'ordre les rend impatientes de punir le crime ; mais leurs lois et celles de Sigil ne correspondent pas toujours, si bien qu'ils arrêtent souvent des gens qui ne font absolument rien d'illégal. Heureusement, tous les bougres arrêtés par l'Harmonium sont jugés par les Greffiers, qui sont très stricts à propos de ce qui est légal et de ce qui ne l'est pas. La Garde Fatale contrôlant l'Armurerie, les seuls outils qui permettraient aux Têtes-de-Bois de contrôler Sigil à leur guise sont hors de leur portée — ce qui convient très bien à tout le monde, eux exceptés.

VA CAGUER. BIGE ! JE SUIS LE  
POTENTIAIRE DE THOR, ET MES LOIS  
NE S'APPLIQUENT PAS À MOI.

— DERNIÈRES PAROLES DE  
FRANOK HEIDEN À UN RECTIFIEUR

## LES HOMMES-POUSSIÈRE

Les Morts ont une fonction qui leur convient parfaitement, et que personne d'autre n'aurait envie d'assumer de toute façon : à la Morgue, ils sont ceux qui disposent des cadavres de Sigil. La Cage n'est pas assez vaste pour que l'on puisse y bâtir des cimetières ou des cryptes, si bien que les corps de ses habitants sont expédiés dans d'autres plans. Les portails de la morgue ouvrent dans d'autres morgues sur d'autres



plans ; de sorte que les habitants des plans en question ne s'attendent qu'à recevoir des cadavres, et que les matois qui réussissent à s'infiltrer avec ces derniers risquent d'avoir une très mauvaise surprise en arrivant de l'autre côté du portail. Les Hommes-Poussière s'occupent de tout, et personne ne s'en soucie. Néanmoins, il y a toujours des gens pour penser qu'ils doivent garder quelques cadavres par devers eux et les ramener à la vie pour leur faire servir leurs desseins...

LA RAISON POUR LAQUELLE NOUS  
SOMMES ICI ? MAIS PARCE QUE  
NOUS SOMMES +OUS MORTS - +OUS,  
JUSQU'AU PLUS VIVANT D'ENTRE NOUS.

— FACTOL SKALL  
DES HOMMES-POUSSIÈRE

### LA LIBRE LIGUE

Les négociations commerciales font vivre Sigil, et les Indés sont toujours là pour s'assurer que les marchés de la ville en abritent un maximum. Leur tâche n'est pas officielle, mais ils veillent quand même à ce que n'importe quel petit marchand puisse mener ses affaires dans de bonnes conditions. Ils détestent les guildes de grossiums qui fixent les prix, étranglent la concurrence, pèlent leurs partenaires ou engagent des lascars pour tabasser leurs rivaux. Comme ils ne jouissent pas d'un statut officiel, les Indés ont recours à des crieurs, des rumeurs et des "avis amicaux" pour faire régner une relative honnêteté sur les marchés. Si nécessaire, ils n'hésitent pas à porter un cas devant les Greffiers — mais ils n'aiment pas trop s'appuyer sur les autres.

### LA LIGUE RÉVOLUTIONNAIRE

Les Anarchistes n'ont pas de rôle officiel et ne sont même pas suffisamment organisés pour jouer un rôle officiel. Toutefois, leur volonté de renverser le système fait de leur faction un refuge parfait pour tous ceux qui ne trouvent leur place nulle part ailleurs dans la ville. Les Anarchistes sont fiers de dire qu'ils sont partout, errant dans les rues sous l'apparence de prêtres inoffensifs ou de magiciens charitables avec les nouveaux arrivants. Ils forcent Sigil à rester vivante et alerte ; ou telle est du moins la façon dont ils envisagent les choses.

ON COMMENCE PAR SE DÉBARRASSER  
DE L'ORDRE ÉTABLI ;  
ON S'OCCUPERA DE LA VÉRITÉ APRÈS.

— BERINGE DES ANARCHISTES

### LES MARQUÉS

Les Preneurs se chargent de l'une des tâches détestables et nécessaires à la ville — ils contrôlent les Archives — une section vitale de l'administration municipale. Ils enregistrent les actes de propriété, les naissances et les morts (lorsque d'autres bougres prennent la peine de les en prévenir). Mais ils font également office de collecteurs d'impôts — une fonction pour laquelle personne ne les remercie. Pourtant, avec leur air de dire : "C'est à moi et pas à toi," les Preneurs sont parfaits pour ce travail. Mais le fait qu'ils disposent d'autant de jonc pourrait poser des problèmes aux autres factions ; c'est la raison pour laquelle ces dernières s'efforcent de payer le moins possible. Si les choses tournent trop mal, n'importe quelle faction peut toujours en appeler aux Greffiers — leur contrôle des tribunaux leur donne les moyens de modérer la cupidité des Marqués, et de faire payer les impôts à tous les autres.

### LA MORNE CABALE

Pour un groupe de gens qui possèdent une vision des choses si pessimiste, la Morne Cabale est probablement la plus charitable de toutes les factions de Sigil. Les Mornés ont pris sur eux-mêmes de créer une maison de repos pour les malades et les fous. Non qu'il s'agisse d'un endroit merveilleux — les Mornés ont une conception assez étrange des traitements médicaux —, mais un bougre peut au moins y trouver de la nourriture chaude et un lit pour dormir.

### L'ORDRE TRANSCENDANTAL

Les Chiffonniers constituent sans doute la faction universellement la mieux acceptée. Ce sont des conseillers nés qui recherchent l'union parfaite de la pensée et de l'action, et qui personnifient les qualités dont manquent les autres factions. Aux yeux des Greffiers, les Chiffonniers représentent la compassion absente des froides cours de justice. À l'Harmonium, ils tentent de transmettre leur tolérance ; aux Rectifieurs ils prêchent l'ordre. Pour les Xaositectes ils sont la voix de la stabilité, etc. La majeure partie des gens ignorent généralement leurs conseils, et certains se retournent même contre eux lorsqu'ils ont des problèmes. Mais c'est ainsi que vont les choses, et les Chiffonniers sont prêts à les accepter.

### LES RECTIFIEURS

La Mort Rouge s'est vue affecter une tâche qu'elle accomplit avec délectation : elle est déléguée à la punition des criminels. Bien entendu, elle aurait préféré pouvoir aussi les traquer et les juger elle-même ; mais les autres factions n'étaient pas trop pour. Les

Rectifieurs ont une conception des choses un peu rigide, et leur dire d'aller cager n'est définitivement pas une option pour un péquin doté d'un minimum d'instinct de survie. Néanmoins, ils sont parfaitement qualifiés pour gérer la Prison et exécuter les sentences. Après tout, ce qui arrive à un criminel ayant été arrêté, jugé et condamné n'est que justice ; et qui pourrait faire régner la justice mieux que les Rectifieurs ?

## LE SIGNE DE L'UN

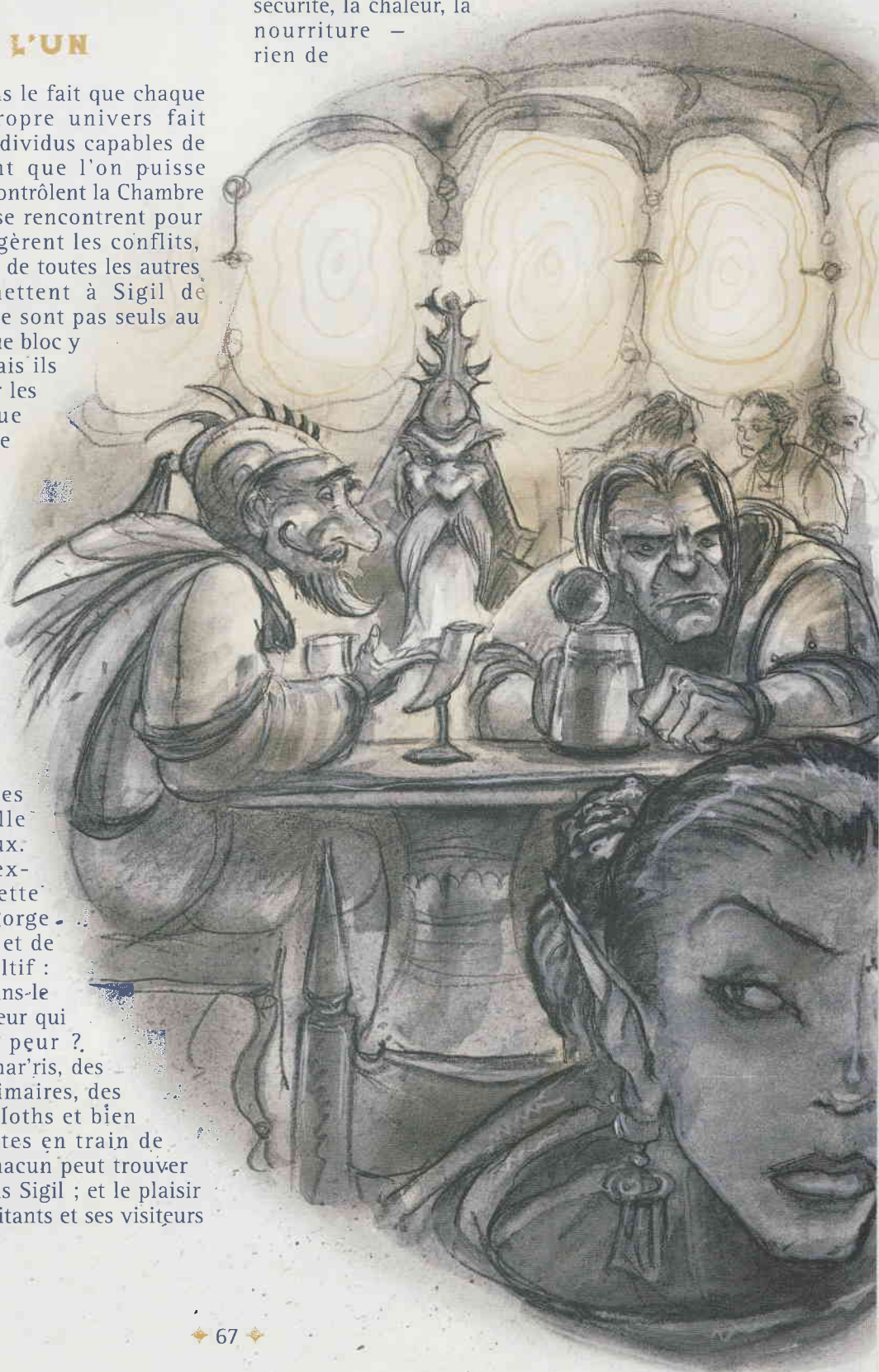
La croyance des Signeurs dans le fait que chaque bige est le centre de son propre univers fait probablement d'eux les seuls individus capables de gouverner Sigil... pour autant que l'on puisse gouverner la Cage. Les Signeurs contrôlent la Chambre des Orateurs, où les grossiums se rencontrent pour établir les lois de la ville ; ils gèrent les conflits, ratifient les traités et s'acquittent de toutes les autres tâches législatives qui permettent à Sigil de fonctionner. Bien entendu, ils ne sont pas seuls au Conseil – chaque faction et chaque bloc y possède des représentants –, mais ils sont les seuls habilités à présider les séances. Sachant que chaque individu est le centre de son propre univers, ils s'assurent que chacun d'eux a droit à la parole – car tel est le seul moyen de perpétuer les séances. Les autres factions ne les aiment pas forcément, mais respectent leur capacité à gérer les affaires de la ville.

## LA SOCIÉTÉ DES SENSATIONS

Les Sensats ne possèdent pas de rôle officiel, mais tous les affranchis savent que la ville sombrerait dans la folie sans eux. Dans leur éternelle quête d'expériences, les membres de cette faction s'assurent que Sigil regorge perpétuellement de distractions et de plaisirs divers. Car tel est le soltif : quel lascar voudrait se trouver dans le même endroit qu'un baatezu mineur qui s'ennuie ? Ça vous fait déjà peur ? Rajoutez dans cet endroit des tanar'ris, des modrones, des tieffelins, des primaires, des bariures, des djinns, des yugoloths et bien d'autres créatures encore, toutes en train de s'ennuyer. Grâce aux Sensats, chacun peut trouver un divertissement à son goût dans Sigil ; et le plaisir est le baume qui empêche ses habitants et ses visiteurs de se massacrer entre eux.

## LES XAOSITECTES

Les Chaoteux n'ont aucune place dans la ville. Trop capricieux pour diriger, trop impétueux pour juger les autres, trop libres pour suivre des ordres, les Xaositectes, depuis leur trou au centre de la Ruche, représentent les dépossédés de tout – mieux, ils en deviennent eux-mêmes. La sécurité, la chaleur, la nourriture – rien de





tout cela n'a d'importance. Les Chaoteux veillent aux frontières de l'ordre, impatients de démolir la case à peine finie de construire. Avec les Anarchistes, ces enfumés contribuent à insuffler la vie et le changement à Sigil. D'une façon assez perverse, leurs tentatives pour tout détruire poussent la ville à se reconstruire perpétuellement.

## GAGNER ET DÉPENSER DE L'ARGENT

Une ville ne peut pas survivre à moins de posséder des choses qu'un péquin souhaite se procurer. Certains endroits, comme Fersillon (voir page 39), possèdent de l'or, des gemmes et des minéraux. D'autres, comme Xaos (page 50) abritent des artistes célèbres. Maudith (page 37) regorge de mercenaires et Thorace ne crée que douleur ; mais chaque ville a quelque chose à offrir.

Et de ce côté-ci, Sigil est semblable à toutes les autres. La Cage possède ses spécialités et ses petits secrets. Bien entendu, elle ne dispose d'aucune ressource naturelle (à moins que l'on ne range le lierre-rasoir dans cette catégorie). Personne n'y vient pour se procurer des minéraux, du bois ou des poteries. Toutes ces choses-là, il faut aller les chercher ailleurs. La ville passe son temps à importer même les plus basiques des produits : viande, grain, légumes, fruits, bois, fer et pierre. Mais pour ce faire, il faut bien qu'elle ait quelque chose à vendre.

Il n'est pas surprenant de constater que ce sont ses portails qui empêchent la Cage de mourir de faim. Bien sûr, un matois est libre de les emprunter sans emmener de garniche avec lui ; mais ces portails mènent *partout*, et cela signifie que *partout* passe par la Cité des Portes tôt ou tard. Sigil est le seul endroit adjacent à tout le reste du multivers. Non seulement ses rues regorgent d'individus de tous horizons en quête d'affaires, d'aventures et de plaisirs, mais ces derniers apportent des biens de tous horizons avec eux. Vous cherchez un boulot, vous voulez prendre un peu de bon temps (ou les deux) ? Vous voulez vous procurer du bois de bronze d'Ærth ? Du vin de feu de Toril ? Des plumes de phénix ? Bien entendu, vous pouvez aller les chercher au-delà du Grand Anneau ; mais il est beaucoup plus facile de passer par Sigil avant.

La première activité de Sigil consiste donc à rassembler des voyageurs. Dans un autre monde et à une autre époque cela aurait pu s'appeler du tourisme ; mais ici la diversité des clients est telle qu'il ne s'agit pas seulement d'avoir les meilleures auberges – un propriétaire est obligé de se spécialiser. Va-t-il tenir une guitoune qui attire les humains ou les fiélons ? Il existe des auberges étables pour les bariaures, des fosses de flammes pour les efrits, des tavernes tapageuses pour les einheriars d'Arborée, et bien d'autres encore. Tout individu qui vient à Sigil s'attend à y trouver le même confort que chez lui – et aucun bon commerçant sigilien ne voudrait le décevoir.

Tous ces visiteurs sont à l'origine de la seconde activité la plus importante de la Cage : le commerce. N'importe quel objet venant de n'importe quel endroit peut potentiellement atterrir à Sigil, si bien que la ville regorge de marchands qui vendent ou achètent des produits en provenance de tous les autres plans. Au Grand Bazar, on peut trouver des commerçants originaires d'une centaine de mondes différents. On peut aussi trouver des intermédiaires clandestins capables de procurer à un affranchi tout ce qu'il peut désirer – pour un bon prix. Certains marchands sont respectables et d'autres totalement dénués de scrupules ; si bien qu'un matois doit prendre garde à ce qu'il achète. Après tout, les chevaliers de la gueuserie pullulent dans les rues de Sigil, n'attendant qu'une occasion d'estamper ou de peler un lascar avec leur camelote.

Mais les marchands ne sont pas les seuls à avoir installé leurs échoppes à Sigil. Les magiciens trouvent la ville particulièrement appropriée à la conduite de leurs affaires : il y passe tant de butin, d'une nature magique ou non... Et il ne faut pas oublier les mercenaires de tous horizons, qui viennent à Sigil parce que les marchands ont besoin de gardes du corps, de percepteurs des impayés et de péquins assez fous pour risquer leur peau en tentant de ramener une défense d'hordelin. Tous ces gens amènent avec eux leurs besoins et leurs désirs ; d'où un effet boule de neige qui augmente sans cesse davantage le niveau d'activité de Sigil.

Sigil présente une autre propriété unique susceptible d'attirer les voyageurs planaires : la qualité des objets magiques qui y sont créés. Les armes et armures fabriquées à Sigil perdent moins de leurs bonus magiques que celles fabriquées dans la plupart des autres plans. Par exemple, une épée sigilienne ne perd qu'un seul "+" dans le Grand Anneau ; alors qu'une lame parfaite de Méchanus en perd au moins deux dans la plupart des autres plans. Le seul plan plus approprié à la création magique que Sigil est le Plan Astral ; mais il est infesté de githyanki...

Les Sigiliens forgent et vendent beaucoup d'objets magiques ; mais cela ne signifie pas qu'il y ait à chaque coin de rue des boutiques de magie aux rayonnages pleins de potions, de parchemins et d'épées. Par contre, la ville abrite un assez grand nombre de "collectionneurs" qui possèdent une petite étagère d'objets magiques mineurs fabriqués par des artisans sigiliens. Mais un matois doit savoir qu'ils pratiquent des prix très élevés – au moins 5.000 po par "plus" de base d'une arme. Et mieux vaut qu'il n'espère pas trouver d'objets vraiment puissants : ceux-là, personne ne les vend.

En matière de devises, Sigil a une politique assez laxiste. Les marchands travaillent dur pour que les habitants et les visiteurs dépensent facilement leur jonc. Ils acceptent des pièces standards de n'importe quel endroit, pourvu qu'elles soient faites d'or ou d'argent. Une pièce d'or de Toril n'est guère différente d'une pièce d'or d'Ærth. Bien entendu, le MD peut se baser sur

les écarts de poids et de taille et la rareté d'une devise pour marchander ("Ça vous coûtera le double. Votre jonc est tout petit."). Mais le cours de change n'étant pas un sujet de campagne très approprié (un joueur attiré par ce genre de choses ferait mieux de devenir banquier), vous pouvez traiter tous les types de pièces utilisées comme de simples pièces d'or, d'argent ou de cuivre. Même s'il est frappé à la hideuse effigie de Juiblex, après tout, l'or reste de l'or.

## LES DEUX PERSONNAGES LES PLUS IMPORTANTES DE SIGIL...

...et comment ils ont acquis ce statut. La réponse à cette question est très simple : ils ont acheté leur pouvoir. La plupart des habitants de Sigil respectent ce genre de procédé ; et de toute façon, personne ne peut rien leur reprocher puisque ça a marché.

Quoi qu'il en soit, les plus grands grossiums de Sigil — la Dame des Douleurs mise à part, bien entendu — sont la Prêtresse Érine Flambenoire Montgomery, factole des Sensats, et le Duc Rowan Sombrebois, factol des Marqués. La prêtresse est à la tête du bloc majoritaire de la Chambre des Orateurs, et le duc s'affirme rapidement comme son adversaire le plus puissant. Eux deux, leur personnalité et leurs conflits modèlent une bonne partie de la vie quotidienne de Sigil.

### ÉRINE FLAMBENOIRE MONTGOMERY

Femme humaine planaire

Factole des Sensats et prêtresse de Diancecht de 9<sup>e</sup> niveau

Loyale bonne

FOR 9	INT 14
CON 13	SAG 17
DEX 14	CHA 18

PV 45 CA 5 TACO 16

**SPHÈRES DE SORTS :** Générale, animale, création, divination, soins, végétale, protection

**SORTS/NIVEAU :** 6/6/4/2/1

**POUVOIR CONFÉRÉS :** Elle mémorise et lance tous les sorts de la sphère des soins comme s'ils étaient d'un niveau inférieur à leur niveau réel (minimum : 1<sup>er</sup> niveau) — par exemple, elle lance un sort de *soins des blessures graves* comme s'il était de 3<sup>e</sup> niveau.

**POUVOIR PSIONIQUE NATIF :** Prêt de santé, 36 PFP

**OBJETS MAGIQUES :** *Baguette de projectiles magiques*, *pierre ioun* pourpre (enchâssée dans une tiare d'argent, contient jusqu'à 8 niveaux de sorts), *masse de cristal* (+2, +4 contre les créatures mauvaises, doubles dégâts contre les créatures liées au Plan d'Énergie Négative, crée des *cercles de poussière solaire* une fois par jour)

\* Voir le *Recueil de Magie*

Sculpturale, intelligente et sensuelle, Érine Flambenoire Montgomery n'a rien de la poupée sans défense. C'est une personne à part entière, et le fait d'être une femme (qui aurait pu la gêner dans d'autres endroits) ne diminue en rien son efficacité lorsqu'il s'agit de louvoyer au milieu des intrigues et des dangers de Sigil. Bien qu'elle ne soit que de taille moyenne, son feu intérieur, ses yeux verts pleins de vie et ses courts cheveux châtain la rendent plus qu'inoubliable. Pourtant, pour une femme au physique aussi ravageur, elle ne montre guère de cette vanité si souvent corollaire à la beauté.

Érine Flambenoire Montgomery est née et a grandi en Outreterre, plus précisément à Tir nan Og (voir la carte). Ses penchants philosophiques, ses talents psioniques (découverts très tôt) et son bon cœur la conduisirent tout naturellement à devenir prêtresse de Diancecht, le dieu celtique de la guérison. Pendant toute sa jeunesse, elle le servit fidèlement en soignant ceux qui venaient à elle. Elle n'établissait aucune distinction entre amis et ennemis, et ne se préoccupait que de la souffrance et de la douleur d'autrui. Cette perspective reflétait parfaitement la notion d'équilibre en vigueur en Outreterre.

C'est au terme d'un raid de la Guerre Sanglante que sa vie paisible commença à basculer. Tout débuta lorsqu'un grossium tanar'ri se dit qu'une incursion en Outreterre serait une bonne idée. Le quoqueret avait tout faux. Les habitants réussirent à déjouer ses plans et à l'envoyer cager ; mais le problème n'était pas résolu pour autant. Des tanar'ris renégats s'éparpillèrent dans le plan, et certains d'entre eux finirent par arriver dans le bled d'Érine. Bien que ses compatriotes aient gagné la bataille, Érine épuisa ses pouvoirs à les soigner ; si bien que lorsqu'on lui amena enfin les fiélons blessés, elle n'en était plus capable. Plusieurs d'entre eux moururent, dont Za'rafas, un favori de l'un des Seigneurs des Abysses. Ceux qui retournèrent chez eux accusèrent Érine d'avoir laissé mourir Za'rafas, et firent d'elle leur bouc émissaire. La jeune femme se retrouva donc avec un ennemi juré dans les strates des Abysses, qui lui envoyait des assassins en mémoire de Za'rafas lorsqu'il était pris d'accès de mélancolie.

Inquiète pour la sécurité des siens, Érine choisit de partir à l'aventure loin de chez elle. Les dieux seuls savent jusqu'où elle se rendit ainsi, car elle déteste en parler ; mais elle acquit quelque part le droit de porter le titre de *Dame Montgomery des Chevaliers Cielériens*. Elle laisse parfois deviner sa haine de la *Pax Imperia* — probablement un empire avec lequel elle s'est colletée sur le Plan Primaire.





Enfin, ses errances la conduisirent jusqu'à la Cage. Elle devint membre des Sensats, en les croyances desquels sa soif d'aventures et sa beauté passionnée trouvèrent écho. Mais elle n'était pas une hédoniste enfumée – ce qui a détruit plus d'un Sensat trop impatient. Elle comprenait que l'expérience ne se bornait pas au plaisir, et que les sensations n'étaient qu'un moyen d'obtenir la connaissance. Elle apprit rapidement, et progressa dans la hiérarchie grâce à plusieurs érudits, amants et supérieurs. Sa grâce, sa beauté et ses talents de diplomate ne furent pas non plus étrangers à son ascension.

Aujourd'hui, Érine est la factole des Sensats.

Certains affirment que c'est simplement parce qu'elle a l'apparence qui convient pour ce rôle ; mais la plupart d'entre eux sont en fait désireux de se venger des fois où ils ont eu affaire à elle – pour leur plus grand déplaisir.

En attendant, Érine a une position si sûre à la tête des siens qu'elle ne s'encombre même pas d'armure ou d'une quelconque protection magique. Elle pense que Sigil et sa propre réputation constituent une défense suffisante. Et de fait, elle a une drôle de réputation : femme douce et aimante une minute, affranchie froide et déterminée la suivante. De plus, elle est très appréciée de la plupart des Sensats ; de sorte que seul un quoqueret oserait la défier.

La voix d'Érine a beaucoup de poids dans les discussions qui se tiennent à la Chambre des Orateurs – en partie parce qu'elle est charmante, et en partie parce qu'elle est très dure. Les Signeurs et les Greffiers tendent à être d'accord avec elle sur la plupart des sujets ; en revanche, elle n'a jamais réussi à s'attirer le support de la Morne Cabale ni des Xaositectes.

Érine surveille actuellement l'ascension du Duc Sombrebois, tentant d'évaluer la menace qu'il représente et les mesures qu'elle devra prendre s'il devient trop dangereux. Bien entendu, elle ne passe pas tout son temps à comploter ; et on la voit souvent en compagnie de Cuatha (Pr/♂ de/R15/S2/LB), son grand amour demi-elfe rencontré lors de ses voyages dans le Plan Primaire.



## DUC ROWAN SOMBREBOIS

Jadis de Vaasie et ancien Protecteur du Nord,  
Gardien du Grand Glacier  
Homme humain primaire  
Factol des Marqués et rôdeur 19<sup>e</sup> niveau jumelé  
prêtre de Heimdall 20<sup>e</sup> niveau  
Chaotique bon

FOR	20	INT	17
DEX	17	SAG	20
CON	20	CHA	18

PV	104	CA	-3	TACO	2
----	-----	----	----	------	---

**IMMUNITÉS AUX SORTS :** Effroi, charme-personne, injonction, oubli, amitié, immobilisation des personnes, hypnotisme, rayon débilitant, peur

**SPHÈRES DE SORTS :** Générale, combat, divination, garde, projection, conjuration, soleil

**SORTS/NIVEAU :** Clerc : 12/12/10/11/7/5/2

Druide : 3/3/3/3

**POUVOIRS :** Voit jusqu'à 100 m de distance de jour comme de nuit ; entend tous les bruits dans un rayon de 500 m

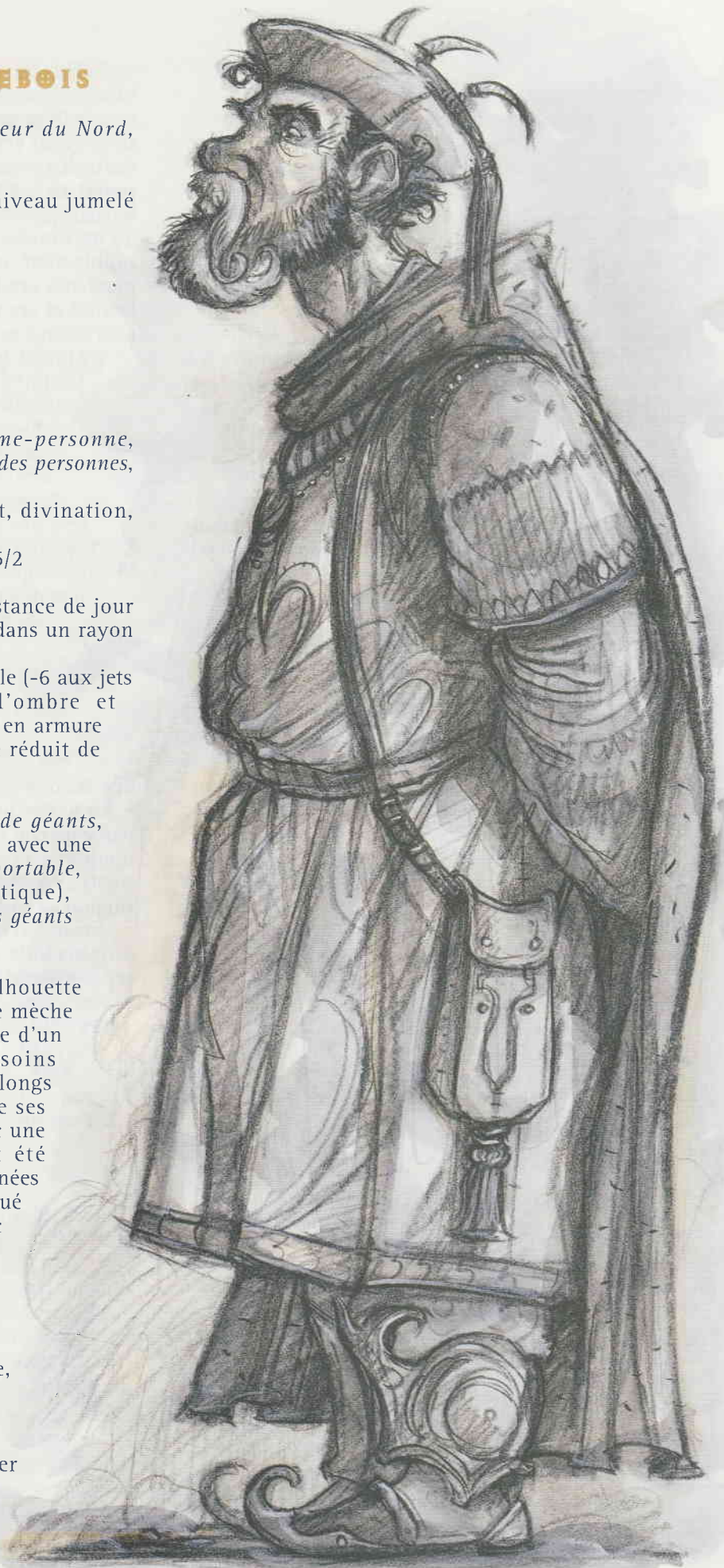
**CAPACITÉS DE RÔDEUR :** Empathie animale (-6 aux jets de sauvegarde), se cacher dans l'ombre et déplacement silencieux (à 95% chaque, en armure de cuir clouté maximum, pourcentage réduit de moitié hors des bois)

**ESPÈCE ENNEMIE :** Géants

**OBJETS MAGIQUES :** Épée +2, tueuse de géants, anneau de protection +5 (non cumulable avec une armure), armure feuilletée +3, trou portable, pierre ioun rouge (respiration aquatique), broche bouclier, potions de contrôle des géants de collines et de croissance

Le Duc Sombrebois possède une silhouette imposante, grande et sèche comme une mèche de fouet ; sa peau bronzée est couverte d'un réseau de cicatrices que même des soins magiques n'ont pu effacer. Il porte ses longs cheveux gris (de la même couleur que ses yeux) attachés en queue de cheval avec une lanière de cuir. Il a probablement été séduisant dans sa jeunesse, mais des années de vie à la dure ont profondément marqué ses traits. Il s'habille généralement avec les vêtements simples et confortables d'un rôdeur, sauf lorsqu'il doit assister à un événement officiel. Pourtant, même vêtu comme un homme ordinaire, le Duc offre une vision saisissante.

Si Érine Montgomery est séductrice, persuasive et très au fait du fonctionnement de Sigil, Rowan est un lascar à la tête dure comme le bois. Il démarre telle une fusée, sans se soucier des dégâts qu'il cause au passage.





Rien que pour ça, il possède les qualités nécessaires pour être le factotum des Marqués.

Et s'il parvient toujours à s'en sortir indemne, c'est parce que Sigil ne compte pas beaucoup de biges qui aimeraient se frotter à lui.

Rowan est l'archétype de l'autodidacte, et n'hésite pas à évoquer fièrement certains passages de sa vie. Bien qu'il affirme généralement être natif de Toril (Royaumes Oubliés), il est le troisième fils d'un petit noble d'Ærth (monde de Greyhawk). Comme cette situation ne lui offrait guère de perspectives d'avenir, il choisit d'apprendre le métier de rôdeur — ce qui n'est pas à proprement parler une occupation typique de la noblesse. Mais il s'en sortit bien et finit par conquérir un petit fief, faisant ainsi honneur au nom qu'il portait.

Tout ceci prit fin lorsqu'il eut la mauvaise idée de s'amuser avec un jeu de cartes magiques. Pour des raisons qu'il se refuse à évoquer, il s'attira l'inimitié d'un lieutenant des Sombres Huit de Baator, qui finit par le faire prisonnier et par lui infliger quelque chose. Rowan n'en parle jamais, mais les affranchis qui se souviennent bien d'Ærth affirment qu'il disparut pendant plus de dix ans ; et quelques planaires se rappellent l'avoir vu dans les plus basses circonvolutions du Grand Anneau. Lorsque Rowan revint enfin chez lui, il s'aperçut qu'Ærth avait changé et qu'il ne pouvait pas reprendre sa vie là où il l'avait laissée.

Ce type d'expérience aurait suffi à calmer la plupart des bougres ; mais Rowan n'était pas du genre à se tenir tranquille. Il avait vu les plans et ceux-ci l'avaient fasciné, si bien qu'il décida de partir à l'aventure dans le multivers. À l'entendre parler (de son ton le plus convaincant), il a bu au puits de Mimir, a été le bras droit d'Heimdall et a sauvé Ysgard de la destruction totale à lui tout seul. Que cela soit vrai ou non, il réussit à devenir prêtre de cette dernière puissance, et s'éleva rapidement dans la hiérarchie. Ses aventures le transformèrent en quelqu'un de plus fort, de meilleur en tout point que ceux qui l'entouraient.

Les

primaires de Toril retrouvèrent sa trace à ce moment : quelqu'un lui ressemblant étrangement était supposé avoir provoqué la chute du roi-sorcier de Vaasie durant les guerres héliotropiques. Le Duc n'a jamais confirmé ni infirmé cette supposition. Il est fort possible qu'il se soit ensuite installé dans cette région nordique en tant que Haut Prêtre et noble seigneur.

Aujourd'hui, il semble que le Duc Sombrebois ait arrêté son choix sur Sigil. Il n'est arrivé dans la Cage que depuis un an, mais il a déjà réussi à prendre la tête des Marqués. Passionné par la cause du bien en général et celle de Heimdall en particulier, Rowan semble déterminé à se tailler un nouveau fief au cœur même de Sigil. Étant donné ce qu'il a déjà accompli au cours de sa vie, qui oserait dire que c'est impossible ?

Le Duc est un homme ambitieux — ce qui est à la fois une qualité et un défaut chez lui. Il croit au bien et se soucie du sort d'autrui, mais il est également obsédé par la réussite. Il refuse les obstacles, les règles et les limites, et tente toujours de faire mieux que tous les autres. Malgré toute son astuce et toute sa sagesse, il n'est guère diplomate — l'action lui convient bien mieux que les mots. Il n'hésite pas à briser tous ceux dont il pense qu'ils le méritent, et n'a que peu de scrupules à écraser toute opposition. À Sigil, il s'est déjà fait autant d'ennemis que d'amis ; mais il semble s'en moquer complètement.

Toutefois, la plus grande épreuve du Duc Sombrebois est encore à venir. Il doit d'abord triompher d'Erine Montgomery et du gros de la classe dirigeante de la ville — mais cela n'est rien en comparaison de ce qui l'attend ensuite. Le Duc Rowan se prépare déjà à affronter la Dame des Douleurs, car il n'est pas un quoqueret et sait très bien qu'un jour ou l'autre, la rupture sera inévitable.

# SIGIL SANS GUIDE

Sigil est si vaste qu'il est impossible d'en fournir un guide rue par rue indiquant toutes les choses intéressantes, utiles, inhabituelles ou carrément bizarres à y faire. Ou alors, il aurait fallu occulter une partie des autres éléments qu'un MD a besoin de savoir concernant les plans. Mais un affranchi finira bien par entreprendre de dresser une carte de la Cage... Quoi qu'il en soit, des lascars se promenant dans Sigil pour la première fois n'auront probablement pas envie d'en explorer immédiatement le moindre recoin. Il est plus probable qu'ils chercheront certains endroits spécifiques, et c'est de ceux-ci que nous allons parler ici. Au lieu de fournir au MD une carte très détaillée de la ville sans aucune idée de ce qu'il va bien pouvoir faire avec, nous préférons tenter de lui montrer comment s'approprier Sigil. C'est pourquoi, au lieu de décrire toutes les rues l'une après l'autre,

cette section explique ce que l'on peut trouver ou non dans la Cage, et à quel endroit. Ainsi, le MD aura toute latitude pour bâtir un environnement de son choix dans l'un des quartiers de la ville – celui qui deviendra le lieu de résidence des personnages, par exemple.

La première chose que le MD doit savoir, c'est que l'on peut trouver *pratiquement* n'importe quoi à Sigil – boutiques, guildes, temples, maisons, commerces, industries, laboratoires ou bibliothèques. Mais attention : *pratiquement n'importe quoi* ne veut pas dire *n'importe quoi*. L'environnement de Sigil et de PLANESCAPE possède une atmosphère qui se dissiperait immédiatement si vous y placiez vraiment n'importe quoi. Vous allez comprendre pourquoi.

1. Bien sûr, Sigil est un endroit bizarre – mais pas un lieu de science-fiction. Ne commencez pas à y introduire des éléments autres que d'inspiration médiévale – donc pas de spatioport, mais pas non plus d'objets magiques remplissant les mêmes fonctions qu'un ordinateur, de salles de téléportation intra-muros ou de boules de cristal téléphoniques.

2. De la même façon, Sigil n'a rien à voir avec le XX<sup>e</sup> siècle. Beaucoup de MD tendent à oublier que les conditions de vie médiévales étaient très différentes des nôtres – pas seulement au niveau des bâtiments, mais aussi de l'environnement commercial. Le MD ne doit pas introduire dans sa campagne de chaînes de montage, de grands magasins, d'agences de voyage, d'hôpitaux gérés par des clercs, de kiosques à journaux, d'agences pour l'emploi ou d'épiceries. La plupart des habitants se consacrent à une activité particulière : un boulanger fait uniquement du pain, et un pâtissier des gâteaux. Un armurier fait des armures, pas des armes, et ainsi de suite. Tous fabriquent quelque chose ou vendent quelque chose fabriqué par quelqu'un d'autre. Les gens qui fournissent uniquement des services, comme les blanchisseurs et les conseillers financiers, ne sont que des serviteurs. Il n'existe pas de banques munies d'une salle des coffres (quel matois oserait confier sa fortune à un autre à Sigil ?), ni d'agences de voyages qui livrent des expéditions dans les plans clés en main. Lorsque les personnages-joueurs désirent plusieurs choses, ils doivent faire fonctionner leurs jambes : rappelez aux joueurs que s'ils veulent s'équiper, ils doivent visiter cinq, six, huit ou dix échoppes différentes dans le Grand Bazar.

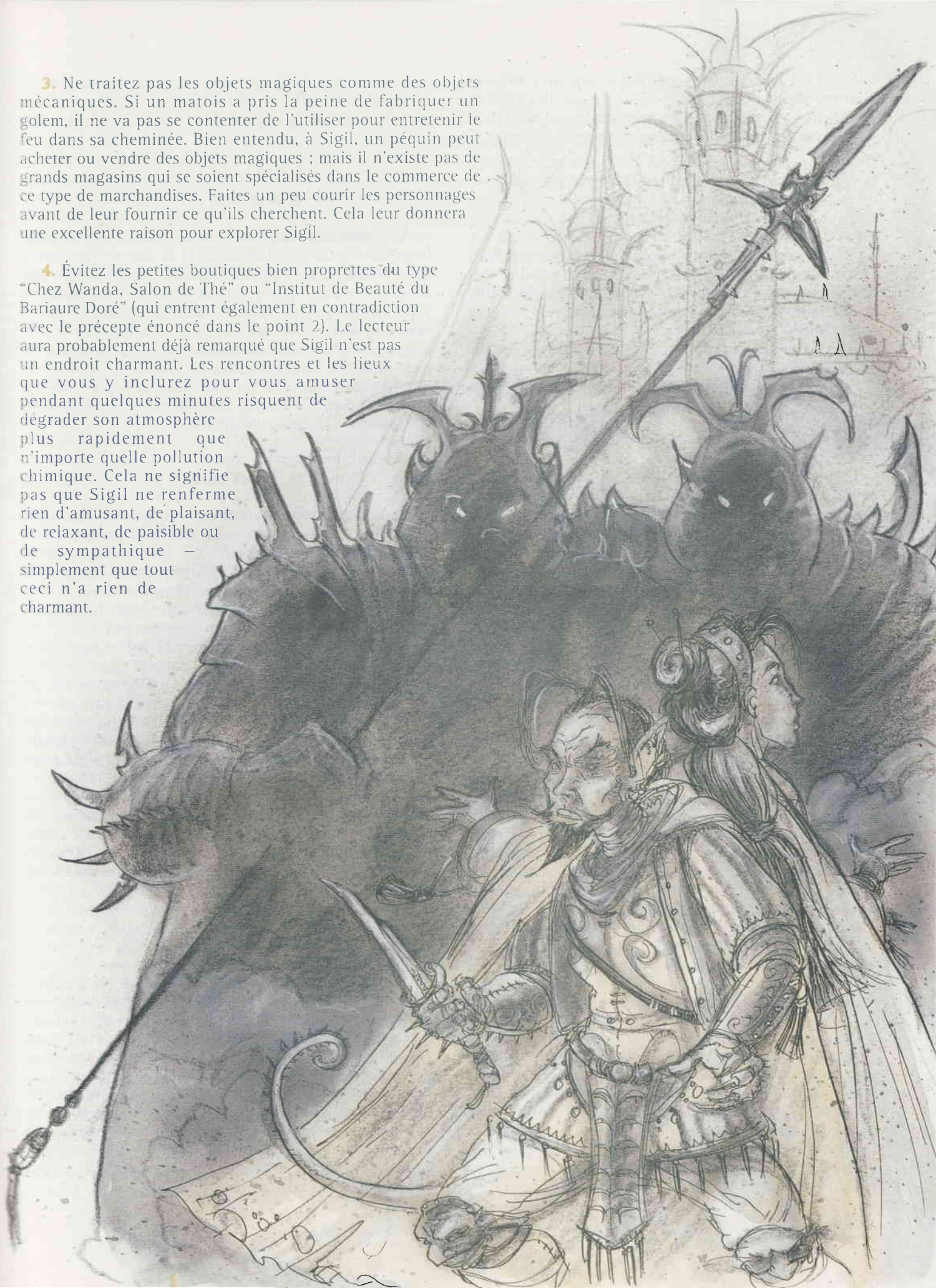
ALORS COMME CA,  
TU CHERCHES LE  
SECRE+ DU MUL+IVERS,  
HEIN, MA+OIS ?  
VA CAGUER. ET TU  
LE +R+OUVERAS.

— DARRØL VING  
DES HOMMES-POUSSIÈRE



3. Ne traitez pas les objets magiques comme des objets mécaniques. Si un matois a pris la peine de fabriquer un golem, il ne va pas se contenter de l'utiliser pour entretenir le feu dans sa cheminée. Bien entendu, à Sigil, un péquin peut acheter ou vendre des objets magiques ; mais il n'existe pas de grands magasins qui se soient spécialisés dans le commerce de ce type de marchandises. Faites un peu courir les personnages avant de leur fournir ce qu'ils cherchent. Cela leur donnera une excellente raison pour explorer Sigil.

4. Évitez les petites boutiques bien propres du type "Chez Wanda, Salon de Thé" ou "Institut de Beauté du Bariaure Doré" (qui entrent également en contradiction avec le précepte énoncé dans le point 2). Le lecteur aura probablement déjà remarqué que Sigil n'est pas un endroit charmant. Les rencontres et les lieux que vous y inclurez pour vous amuser pendant quelques minutes risquent de dégrader son atmosphère plus rapidement que n'importe quelle pollution chimique. Cela ne signifie pas que Sigil ne renferme rien d'amusant, de plaisant, de relaxant, de paisible ou de sympathique — simplement que tout ceci n'a rien de charmant.



5. Si les personnages veulent à tout prix trouver quelque chose à Sigil, faites en sorte que la chose en question s'y trouve – mais mettez-leur des bâtons dans les roues lorsqu'ils essaieront de se la procurer.

## QUELQUES SERVICES TYPIQUES

Maintenant que nous avons vu ce qu'il ne fallait pas introduire à Sigil, nous allons jeter un œil à ce que les personnages pourront y trouver, et que nous risquerions d'oublier de mentionner ailleurs.



### RABATTEURS

Beaucoup d'habitants de la ville sont prêts à servir de guide aux visiteurs – pour leur montrer les beautés de la cité ou les emmener jusqu'à l'endroit où ils désirent se rendre. Bien qu'il n'existe pas d'agence centrale, on peut trouver un guide sur n'importe quel marché ou à proximité de n'importe quel portail suffisamment fréquenté. Bien entendu, la plupart des guides sont en réalité des rabatteurs payés pour amener leurs clients jusqu'à une auberge ou une taverne donnée. D'autres n'hésitent pas à peler les visiteurs, voire à les tabasser. Un affranchi avisé reste toujours méfieux vis-à-vis des gens qui montrent trop d'empressement à l'aider.

### FACTOTUMS

Ce sont les guides officiels. Chacun d'entre eux travaille pour une faction spécifique, et sa tâche consiste à aider les visiteurs importants à trouver ce qu'ils cherchent, à leur éviter les dangers et à les tenir à l'écart de ce qu'ils ne doivent pas voir. Ils ne connaissent pas seulement les rues de la ville, mais aussi les dessous de la politique sigilienne.

### CHAISES À PORTEURS

C'est la version sigilienne des taxis. La ville n'abrite guère de chevaux, de sorte que la plupart des habitants transportent les choses sur leur dos – ou les font transporter par d'autres. Un matois peut trouver une chaise à porteurs au Grand Bazar ou aux environs de la plupart des bâtiments importants, telle la Salle des Fêtes. Chaque chaise est convoyée par quatre créatures solidement bâties (mais pas forcément humaines) et

peut emmener deux personnes de taille moyenne. Toutefois, les porteurs refusent de s'aventurer dans certains endroits (comme la Ruche, par exemple).

## PATROUILLES DE L'HARMONIUM

Toujours vigilant, l'Harmonium maintient la paix (ou du moins un semblant de paix) à l'aide de patrouilles comprenant 1d3 + 1 gardes (Pl/var/G1 à 3/Ha/var). Ces derniers considèrent que tout le monde doit obéir à leurs ordres, qui sont généralement de nature bonne et loyale. Discuter avec eux ou tenter de se justifier est un acte de rébellion qui suffit à faire arrêter son auteur. Il n'est donc pas surprenant que lorsque la garde assiste à quelque chose qui ne lui plaît pas, presque tous les natifs de Sigil – et pas seulement ceux qui sont coupables – s'éclipsent rapidement.

## COURRIERS

Le meilleur moyen de faire traverser la ville à un message est d'aller le remettre en mains propres à son destinataire ; mais la plupart des lascars n'ont pas le temps de s'en occuper eux-mêmes et recourent donc à d'autres solutions. Les grossiums envoient des serviteurs, les artisans leur apprenti ; mais la majeure partie des habitants ne disposent ni des uns ni de l'autre, de sorte qu'ils font appel à des courriers. Contrairement aux guides, la plupart des courriers sont relativement fiables – aucun être assurant un service public n'aimerait être recherché par un tieffelin. De plus, ils gagnent leur vie en apportant des messages et savent qu'ils constituent une cible idéale pour leur employeur si les choses tournent mal. Néanmoins, beaucoup d'entre eux ne sont pas parfaitement honnêtes ; il y a toujours un risque qu'un message important ne parvienne jamais à destination ou tombe sous des yeux indiscrets. La meilleure chose à faire est encore de ne pas révéler le sordide des choses à quelqu'un en l'écrivant et en le remettant à un étranger.

## PORTE-LUMIÈRE

Sigil étant baignée par l'obscurité ou par une lumière crépusculaire pendant la majeure partie du temps, et ses rues n'étant pas munies d'un système d'éclairage public, le métier de porte-lumière s'y est rapidement développé. Les porte-lumière sont généralement des gamins des rues qui sont entrés en possession d'une baguette de *lumière éternelle* (en tabassant un magicien un peu bibard dans une ruelle sombre, par exemple). Ils ne servent pas seulement à fournir un éclairage, puisque la plupart d'entre eux connaissent très bien le quartier dans lequel ils vivent et peuvent aussi faire office de guides.



## COMMERCE PARTICULIERS

Lorsque le MD crée un endroit dans Sigil, il doit prendre garde à le différencier des autres endroits de même type. Il est facile de tomber dans la routine et les descriptions stéréotypées lorsqu'il faut élaborer trop de choses à la fois. Voici quelques suggestions pour éviter cette situation et conférer un peu d'originalité à chaque lieu que visitent les personnages.

## TAVERNES

Les personnages-joueurs passent souvent beaucoup de temps dans les tavernes, et utiliser une brasserie typique n'a rien de répréhensible. Mais à Sigil, on peut trouver une grande variété d'établissements. Les visiteurs originaires de plans différents ont aussi des goûts différents, et beaucoup de tavernes s'efforcent de s'adresser à un type de clientèle en particulier. Ainsi, il existe des tavernes basses de plafond et constamment plongées dans la pénombre, qui ont été conçues pour attirer les habitants des Plans Inférieurs, des tavernes à hydromel destinées aux einheriars d'Ysgard et des tavernes agencées au carré pour les penseurs rigides de Méchanus. Certaines sont bruyantes parce que les gens s'y amusent ; d'autres, parce que les clients ont un tempérament emporté et passent leur temps à se battre. Une taverne peut également se différencier des autres par les boissons qu'elle sert ; rien ne dit que tous les établissements doivent proposer les mêmes vins et les mêmes bières. Il existe des brasseries et des caves à vin, toutes différentes les unes des autres.

## AUBERGES

La différence entre une auberge et une taverne est que la première offre le logis en plus et la boisson en moins (enfin, en moindre variété). Si les tavernes choisissent les boissons qu'elles servent pour attirer un type de clients particulier, les auberges s'adressent encore plus spécifiquement à une clientèle précise. Les auberges humaines communes mises à part, il existe des auberges établies destinées aux bariaures, des auberges des plaisirs destinées aux Sensats, des salles communes pour les githzerai, des fosses enflammées pour les visiteurs de la Cité d'Airain, et même des auberges drapées de tentures noires qui attirent essentiellement des tanar'ris et des baatezus. Un matois serait bien inspiré de ne pas tenter de voir à quoi ressemblent ces dernières – à moins d'avoir vraiment beaucoup d'amis pour l'accompagner. Il risque d'avoir un choc s'il franchit la porte de n'importe quel établissement sans se renseigner d'abord sur la clientèle habituelle.

## ÉTABLES

Il n'y a pas beaucoup d'étables à Sigil, dans la mesure où la majorité des gens se déplacent à pied ou en chaise à porteurs. De plus, les animaux que l'on peut parquer dans ce genre de bâtiments sont si peu nombreux que les palefreniers ne peuvent pas se spécialiser dans un type particulier ; de sorte qu'un matois n'a pas besoin de porter autant d'attention au choix de son étable qu'à celui de sa taverne. Inutile de dire qu'il vaut mieux prendre garde aux types d'animaux qui se côtoient à l'intérieur : ce ne serait pas une très bonne idée de parquer le pégase d'un einheriar à côté du paleffroi d'un fiélon. Les mésaventures qui sont susceptibles de survenir dans une étable (bêtes qui s'entre-tuent ou s'enfuient) peuvent donner lieu à toute sorte de courts scénarios.

## MARCHÉS

Le Grand Bazar n'est pas le seul marché de Sigil – comment pourrait-il en être autrement dans une ville si vaste ? Un matois peut trouver toute sorte d'endroits éparpillés dans la ville où vendre et acheter différentes marchandises.

Tous les marchés de Sigil sont soit des marchés diurnes, soit des marchés nocturnes. Les premiers vendent essentiellement de la nourriture et des ustensiles ménagers : le genre de chose dont chacun a besoin pour subsister au jour le jour. Bien entendu, la population de Sigil est tellement étrange que la nourriture qu'on y trouve l'est aussi. En plus des viandes, fruits et légumes que consomment les primaires, on y vend des mets propres à satisfaire des appétits plus exotiques : montagnes de gélatine tremblante dont un bougre préfère ignorer l'origine, fruits des arbres empoisonnés du Plan Primaire, minéraux rares appréciés des élémentaux de terre, chaudrons fumants de lave bouillante destinés aux méphites. Et encore ne s'agit-il que de nourriture ; mais il existe des marchés diurnes pour des tas d'autres types de marchandises. Certains se spécialisent dans un seul type d'artisanat : orfèvrerie ou tissage, par exemple. D'autres proposent toute sorte d'objets merveilleux originaires d'autres plans. Dans la Ruche, on trouve quelques boutiques tenues par des voleurs ; on dit qu'un lascar peut y racheter tout ce qui lui a été volé la nuit précédente, au dixième seulement de sa valeur réelle.

Les marchés nocturnes proposent des marchandises très différentes – pas de poteries, de tapis, de piles de fruits ou de vêtements. Des ombres émergent tous les marchands de distraction et de plaisir. Jongleurs, musiciens, prophètes et ribaudes proposent tous leurs services. Les biges qui font leur marché la nuit sont à la recherche d'excitation et de délassement, et les marchés nocturnes – fascinants et mortels – ne sont que trop heureux de les leur procurer. Un matois doit être prudent s'il ne veut pas que ses mésaventures fassent la joie d'un autre péquin.

## LES QUARTIERS

Un Externe a vite fait de penser que Sigil est un amoncellement de bâtiments sans queue ni tête. Après tout, l'architecture est illogique, les rues partent dans toutes les directions, et la ville ne possède même pas de centre qui permettrait aux visiteurs de se repérer. Mais les natifs de Sigil, eux, savent que celle-ci est divisée en quartiers.

Non pas que ces derniers soient officiels : les Archives ne renferment aucune carte délimitant leurs frontières (ce qui s'en rapproche le plus est la carte de Sigil fournie dans cette boîte). Tout le monde sait plus ou moins où se trouvent les frontières en question ;

pourtant, un matois qui demande à deux

personnes différentes où il se trouve peut obtenir deux réponses différentes.

De plus, les quartiers n'organisent ni

n'entreprennent quoi que ce soit — les votes ne se font pas par quartier, par exemple (et la plupart des citoyens n'ont jamais à voter, de toute façon).

La notion de quartier permet de définir les choses et les gens. Un lascar en quête d'une bonne armurerie sait qu'il doit aller dans le Quartier des Guildes ; la plupart des azimutés se rassemblent dans le Quartier de la Ruche. On s'appuie sur ce concept pour indiquer une direction : "L'Auberge du Bariaure Doré ? Elle se trouve dans la troisième rue après la grande statue dans le Quartier de La Dame." On peut également s'en servir pour juger les gens : un matois dont la case se trouve dans le Quartier de la Dame est supposé être plus puissant que celui qui possède une maison plus grande, mais située dans le Bas-Quartier.

Si vous posez la question à un Siglien, il vous répondra sans doute qu'il y a six quartiers dans la ville : le Quartier de La Dame, le Quartier de la Ruche, le Bas-Quartier, le Quartier des Guildes, le Quartier du Marché et le Quartier des Gratte-Papier. Certains affirment que l'on ne devrait pas recenser le Quartier de la Ruche, dont la taille ne cesse de diminuer au fil des ans ; mais la plupart des habitants s'en tiennent à six par attachement aux traditions.

Quelques érudits n'ayant rien de mieux à faire soulignent la relation avec la Règle de Trois — mais ce n'est probablement que du vent.

Chaque quartier abrite le quartier général d'une ou plusieurs factions. Ces bâtiments sont souvent plus que de simples lieux de rencontre — ils sont pareils à des îles spécialement conçues pour les aventuriers.

Ils attirent des voyageurs en provenance de tous les plans, qui attirent eux-mêmes un tas de gens pour les servir. De plus, ils finissent par déteindre sur l'environnement commercial du quartier. Autour de la Salle des Fêtes, dans laquelle se rassemblent les Sensats, les personnages-joueurs pourront trouver davantage de tavernes, de brasseries et d'importateurs de marchandises exotiques que n'importe où ailleurs dans la ville. Dans les rues qui entourent les baraquements

de l'Harmonium, il n'existe que peu d'établissements susceptibles d'attirer des clients originaires des Plans Inférieurs.

Ainsi, un matois peut trouver des tavernes, des auberges, des marchés et des boutiques répondant à tous ses besoins autour des



-DIT-  
ERL  
1221  
-93-



quartiers généraux des factions : au moins deux auberges, deux tavernes, une étable et un marché vendant les produits indiqués dans la liste d'équipement standard. Il est très important que les factions puissent se déplacer à leur guise ; aussi, la plupart des portails permanents (voir page 55) sont généralement concentrés autour de leur quartier général. En réalité, ce sont les factions qui établissent leur quartier général à proximité d'un portail menant vers leur plan d'influence majeure.

À l'intérieur de ces îlots, le MD peut s'épargner du temps et des efforts. Les aventures des personnages peuvent être centrées sur un quartier offrant tous les services dont ils risquent d'avoir besoin ce qui évite au MD de devoir détailler le reste de la ville. Il lui suffit de se concentrer sur le ou les quartiers généraux autour desquels les personnages traînent le plus souvent, et de laisser les choses se développer à partir de là.

## LE QUARTIER DE LA DAME

On écrit toujours le Quartier de *La Dame*, et non le Quartier de la Dame – c'est de la Dame des Douleurs dont il est question ici. Non pas qu'elle possède une résidence dans le coin, ou qu'elle y fasse de plus fréquentes apparitions que n'importe où ailleurs ; ce quartier ne porte ce nom que parce qu'il abrite les plus grands instruments de son pouvoir. Des six quartiers de la ville, il est unanimement considéré comme le plus riche et celui qui abrite le plus de pouvoir. On y trouve la Caserne, les Cours de Justice, la Prison et l'Armurerie – toutes choses qui attirent la richesse et la puissance. Les gens qui possèdent à la fois de l'argent et de l'influence font bâtir leur case dans le Quartier de La Dame, où se dressent également plus de la moitié des temples de la ville. Le Quartier de La Dame est le plus calme et le plus propre de tous, parce que seul un quoqueret oserait créer des problèmes dans un endroit qui abrite à la fois l'Harmonium et les Rectifieurs.

Les bâtiments de ce quartier reflètent la richesse et la puissance de leurs propriétaires. La Prison est une structure massive et sinistre ; tandis que le Temple des Abysses – croisement entre un portail et un temple – s'étire dangereusement vers le ciel. La Caserne est grise et triste, et les Cours de Justice fastueuses et imposantes. Bien entendu, chaque temple a été conçu pour étaler la puissance et la gloire de son grossium. C'est comme si tout le multivers avait été dépouillé de ses monuments, et que ceux-ci aient tous atterris ici.

En dépit de toute sa majesté, le Quartier de La Dame est froid et sans vie. Les habitants sont tellement effrayés (non sans raison) par l'Harmonium et les Rectifieurs que les rues sont dépourvues de toute la joyeuse agitation qui devrait y régner. Les résidents s'en déclar-

ent très satisfaits : les riches n'ont jamais beaucoup aimé que les pauvres campent sur le pas de leur porte. La vie qui se déroule ici, beaucoup plus riche qu'on ne pourrait le supposer, s'agite derrière des façades discrètes et des barreaux de fer forgé. Le matois qui réussit à s'infiltrer à l'intérieur des demeures y assistera à de grands bals au cours desquels les rivaux tournent les uns autour des autres ; il verra des complots se tramer autour des tables de banquets et devinera les affaires tenues secrètes à la vue de tous...

Hé, faut pas confondre la puissance et la sécurité, bige ! Ce quartier n'a rien d'honnête, même si le gueusard qui s'avise d'aller couper des bourses dans ses rues se fera probablement arrêter avant d'avoir eu le temps de dire ouf. Comme leurs proies, les criminels du Quartier de La Dame réfléchissent à grande échelle. Ils courent de grands risques, mais espèrent en tirer de grands profits. Seuls les plus doués des cambrioleurs réussissent à franchir les alarmes magiques qui protègent les trésors du quartier ; et seuls les plus rusés des voleurs savent échapper aux représailles qui s'ensuivent généralement. Ils ont besoin de chance autant que de cran.

Bien entendu, les cambrioleurs ne sont que du petit gibier comparés aux véritables criminels. La corruption qui règne dans le Quartier de La Dame fait pâlir tous les vols de bijoux du multivers en comparaison. Les grossiums qui vivent ici connaissent le fonctionnement des choses : ils savent qui étrangler, quand et pourquoi. Derrière leur façade de respectabilité peut très bien se cacher le visage d'un seigneur du crime.

**LA PRISON :** Le quartier général des Rectifieurs ressemble à tout ce qu'un bige peut redouter : c'est une masse de pierres et de grilles de métal sinistres, entourée par de larges avenues. Les passants entendent parfois de faibles gémissements s'élever derrière ses murs – et dans ce cas, loin de s'arrêter, ils pressent le pas pour s'éloigner. Il y a des choses que per-

sonne n'a envie de connaître.

Le bon côté de la zone qui entoure la prison, c'est que le taux de criminalité y est proche du zéro absolu. Aucun gueusard n'est assez fou pour aller faire une démon-

stration de ses talents sous le nez des Rectifieurs. Trop de rumeurs affirment que ces derniers peuvent arrêter, juger et punir un bige eux-mêmes, tout spécialement si leur quartier général se trouve commodément à proximité. Les Sigliens scrupuleusement honnêtes, possédant suffisamment d'argent et aucun vice dressent toujours leur case dans les rues avoisnantes.

Les commerces qui entourent la Prison sont aussi gris et dépourvus de chaleur que la cage elle-même. Les tavernes sont des établissements calmes où personne ne fait d'histoires, car seul un azimuthé voudrait attirer

HÉ, JE CRØYAIS QU'IL N'Y  
AVAIT QUE TROIS CHAMBRES  
DANS CETTE MAISON...  
— THIRIN JECØBS APRÈS AVØIR  
JØUÉ UN AIR À LA DAME  
DES DØULEURS

l'attention des escouades de Rectifieurs qui boivent à la table d'à côté. Les auberges sont spartiates et ne proposent aucune des tentations que l'on peut trouver ailleurs dans Sigil. Les marchands sont scrupuleusement honnêtes ; de sorte qu'ils pratiquent des prix bien plus élevés que tous leurs confrères.

**La Forge de Traban :** Située dans une rue perpendiculaire au marché diurne, juste en face de la Prison, cette forge qui crache constamment de la fumée produit de belles armures non magiques. Le vénérable Traban (Pr/♂n/G1/LB) s'est spécialisé dans les armures de plates ornementales telles qu'en portent les chevaliers lors des parades ou pour célébrer leurs victoires. Il ne travaille que sur commande et ses armures coûtent de cinq à mille fois plus que la normale, en fonction du temps qu'il passe à les fabriquer.

Traban est assisté par son fils, Traban Junior (312 ans), son petit-fils Tarholt (205 ans), son arrière petit-fils Tarholt Junior (138) et un ogre qu'il a adopté, Mâche-Houille. Ce dernier, qui vit avec la famille de Traban depuis qu'il est devenu orphelin (à l'âge de 2 ans), est un sujet d'expérience de Tarholt qui se demandait si un ogre élevé à la façon naine pourrait devenir quelqu'un de bien. Jusqu'à présent, Mâche-Houille n'a jamais tué personne. La famille est arrivée de Krynn environ 120 ans plus tôt, dans le cadre d'un petit exode nain en direction d'Outreterre. Traban n'a aucune intention de revenir un jour dans le Plan Primaire, bien que tous ses descendants aient envie de revoir leur plan natal.

**LES COURS DE JUSTICE :** Cet endroit est le plus vivant de tout le Quartier de La Dame. Il semble que tout le monde finisse par y passer à un moment ou à un autre. Comme il possède une fonction publique, le quartier général des Greffiers est divisé en une partie privée et une partie publique. Dans la partie publique, on trouve aussi bien des criminels que des citoyens sans reproche, des témoins que des avocats, des employés que des plaignants, des Rectifieurs que des gardes de l'Harmonium. Le tout ressemble à un chaos désorganisé, mais les Greffiers ont tout planifié et tout chronométré. Dans la partie privée des Cours, un péquin ne peut rencontrer que les Greffiers et leurs invités. C'est là que les juges se rassemblent pour discuter des cas qui leur sont soumis et prendre leurs décisions, se référant souvent à l'immense bibliothèque juridique rassemblée par leur faction.

À l'extérieur des Cours, on trouve nombre d'auberges et de tavernes beaucoup plus animées que les autres établissements du quartier — mais beaucoup moins que ceux des autres quartiers. Les tenanciers servent tout le monde, du voleur au Tête-de-Bois, si bien que l'ensemble est forcément un tant soit peu vivant. La plupart des brasseries vendent aussi des repas aux prisonniers ou apportent de la bière et du vin dans les arrière-salles des Cours.

**L'ARMURERIE :** Foyer de la Garde Fatale, ce quartier général se situe dans la partie la plus miteuse du

quartier — si bien que beaucoup de gens disent qu'il fait en réalité partie du Bas-Quartier. Comme la plupart des autres bâtiments du Quartier de La Dame, l'Armurerie est une structure énorme et massive. Toutes ses fenêtres sont pourvues de barreaux de pierre, et ses murs recouverts de lierre-rasoir. Ses lourds portails de fer forgé indiquent clairement que la Garde Fatale est en possession des armes, et qu'elle entend bien le rester. Toutefois, certaines boutiques du voisinage se spécialisent en armes faites sur mesure pour lesquelles un affranchi peut lâcher beaucoup de jonc, à condition de connaître les mots qui lui permettront d'être introduit dans l'arrière-boutique.

Les rues qui entourent l'Armurerie sont calmes, mais cette tranquillité masque nombre d'activités sinistres. Cette zone est si proche du Bas-Quartier que c'est là que prennent pied tous les voleurs et les bandits qui cherchent à pénétrer dans le Quartier de La Dame. Chacun sait que les riches s'y mêlent aux classes laborieuses, et que les mercenaires et les assassins y rencontrent leurs employeurs.

**LA CASERNE :** Du côté du quartier opposé à l'Armurerie se dresse le quartier général de l'Harmonium, la Caserne. C'est un long bâtiment à deux étages qui forme un rectangle autour d'une immense cour d'honneur réservée aux défilés. Contrairement aux quartiers généraux des autres factions, la Caserne a été construite pour inspirer le respect, mais pas la terreur. L'Harmonium souhaite vraiment que les gens l'apprécient et croient en sa cause (mais il est prêt à utiliser la force pour les rallier à son point de vue en cas de besoin). Ceci étant, les rues qui entourent la Caserne sont les plus désertes de tout le Quartier de La Dame. On n'y trouve que très peu de commerces, essentiellement parce que tous les marchands qui ne se conforment pas aux règles de l'Harmonium sont immédiatement arrêtés. Bien entendu, les Greffiers les relâchent généralement ensuite ; mais qui a envie





d'attendre leur bon vouloir ? Les tavernes et les auberges des environs suivent à la ligne les consignes de l'Harmonium.

## LE BAS-QUARTIER

On dit que cette partie de la ville n'est pas un quartier à proprement parler – argument qui ne tient pas compte du fait qu'il n'existe pas de définition des quartiers de Sigil. Il est certain que le Bas-Quartier a vu sa taille diminuer au fil des ans. Les plus vieux habitants de Sigil se rappellent l'époque où il incluait encore l'Armurerie et la Morgue (que les plus jeunes placent respectivement dans le Quartier de La Dame et dans celui de la Ruche). Quelles que soient ses frontières, tout le monde est d'accord pour dire que la Grande Fonderie se dresse en son centre. Elle est entourée de petits entrepôts dépourvus de lumière, de fabriques enfumées, de forges aux tintements sonores et de

tout un tas d'autres  
petits ateliers.

C'est ici que  
sont regroupés  
la plupart des  
artisans de la  
ville.

Ce quartier  
tire son nom  
du nombre  
de portails  
vers les  
Plans In-  
férieurs que  
l'on y trouve, et  
qui ont affecté sa  
nature  
de

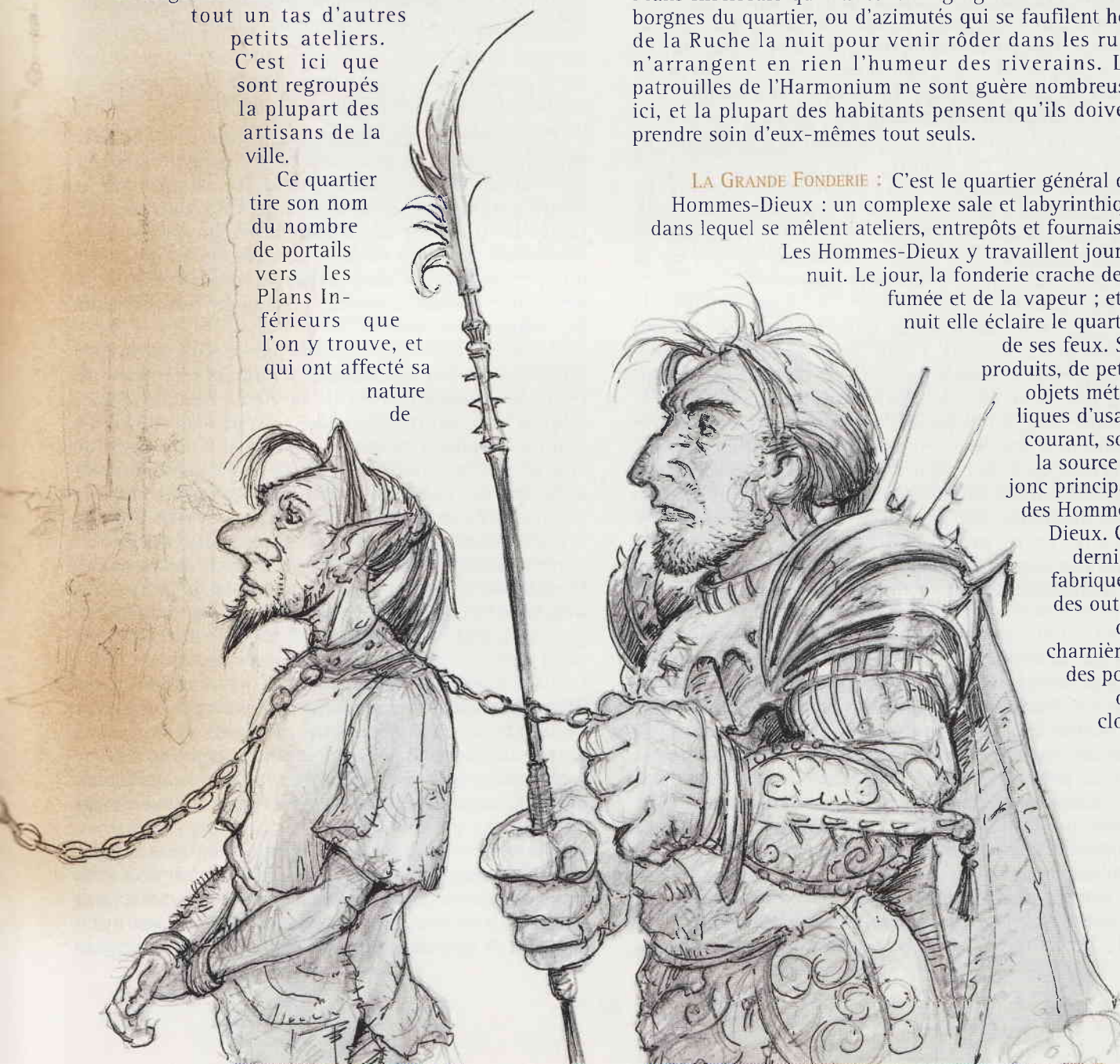
sorte que son atmosphère semble toujours contenir plus de fumée, de vapeur et de cendres qu'elle ne le devrait. Le Bas-Quartier vomit la plupart des brouillards qui s'abattent parfois sur la ville, telles des couvertures jaune brunâtre de gaz sulfureux et empoisonnés qui s'accrochent aux vêtements pendant des jours d'affilée. Un matois qui reste trop longtemps dans le Bas-Quartier commence à avoir la voix rauque et les yeux larmoyants. Au bout d'un moment, sa peau a absorbé assez de pollution pour prendre une teinte malade. Ses yeux se creusent et s'assombrissent, tandis que ses cheveux se décolorent. Le Bas-Quartier est le seul endroit de la ville dont on puisse deviner qu'un péquin est originaire rien qu'en le regardant.

Les habitants du Bas-Quartier sont généralement renfermés et têtus. La plupart des artisans pensent posséder des secrets de fabrication, et ils se méfient systématiquement des étrangers – y compris lorsque ceux-ci sont leurs clients. Et le nombre de créatures des Plans Inférieurs qui hantent les gargotes et les hôtels borgnes du quartier, ou d'azimutés qui se faufilent hors de la Ruche la nuit pour venir rôder dans les rues, n'arrangent en rien l'humeur des riverains. Les patrouilles de l'Harmonium ne sont guère nombreuses ici, et la plupart des habitants pensent qu'ils doivent prendre soin d'eux-mêmes tout seuls.

**LA GRANDE FONDERIE :** C'est le quartier général des Hommes-Dieux : un complexe sale et labyrinthique dans lequel se mêlent ateliers, entrepôts et fournaies.

Les Hommes-Dieux y travaillent jour et nuit. Le jour, la fonderie crache de la fumée et de la vapeur ; et la nuit elle éclaire le quartier

de ses feux. Ses produits, de petits objets métalliques d'usage courant, sont la source de jonc principale des Hommes-Dieux. Ces derniers fabriquent des outils, des charnières, des pots, des clous et



tout ce qu'on peut fabriquer avec du fer. Ils ne sont pas très doués ; leurs produits n'ont rien de très fin ni de très artistique, mais ils sont solides et fonctionnels.

Les rues qui entourent la fonderie sont un fouillis d'ateliers et de tavernes fréquentées par les ouvriers. Elles ne sont ni luxueuses ni particulièrement propres ; lorsqu'un matois a passé sa journée à la forge, il ramène avec lui beaucoup de saletés. Boire et négocier sont deux activités sérieuses ; il y a toujours quelqu'un en train de marchander le prix d'un produit ou d'un autre. Ici, on traite aussi d'autres types d'affaires, car c'est un des lieux de rencontres les plus prisés des hommes et des fiélons — qui sont ainsi assurés que leurs noires tractations ne tomberont pas dans des oreilles indiscretes.

**Le Passeur du Styx :** Si le nom de cette guitoune ne suffit pas à donner à un matois une idée de l'ambiance qui règne à l'intérieur, le tieffelin qui garde la porte y réussira probablement. Personne ne pénètre dans cette taverne sans connaître le mot de passe, qui change souvent d'un jour à l'autre (bien entendu, le seul mot de passe qui ne change jamais est "jone" — celui avec lequel on graisse la patte du portier, par exemple). Une fois à l'intérieur, un péquin est obligé de se rendre compte qu'il se trouve dans une taverne pour fiélons. La salle commune est sombre — pas pourvue d'un doux éclairage romantique, mais complètement obscure. La lumière d'une unique bougie se reflète dans les boissons. Des voix chuchotent dans le noir ; des yeux luisent d'une lueur malsaine ; et un matois sent parfois sur sa peau le contact froid d'une peau ophidienne.

La taverne appartient à Zegonz Vlaric (Pl/ ♂ gz/G4/M6/MC/CM), un githzeraï émâcié et couvert de cicatrices dont l'une des mains est figée, recroquevillée comme une serre. Il a été blessé durant une rixe avec des aventuriers d'alignement bon, et aucune magie n'a jamais réussi à le guérir de son handicap. Cette taverne constitue sa vengeance envers tous ceux qu'il tient pour responsables de ses malheurs. Zegonz courtise ouvertement la clientèle tanar'ri, et lui offre un endroit sûr pour parler affaires. Les fiélons le savent, et le protègent contre le courroux de l'Harmonium et de tous les redresseurs de torts trop bien intentionnés qui voudraient lui dire deux mots.

**Le Temple Ruiné :** Le quartier général des Athars se dresse au cœur d'une zone de plusieurs blocs de bâtiments détruits. Les Athars se sont contentés de réparer le minimum nécessaire pour rendre le temple utilisable, car ils apprécient tout particulièrement le côté dévasté de l'endroit (on ne les appelle pas les Perdus pour rien, non ?). Les ruines sont là depuis si longtemps que personne à Sigil ne se rappelle ce qui a provoqué la destruction des bâtiments. Beaucoup supposent que cela avait un rapport avec la Dame des Douleurs et une puissance rivale ce qui expliquerait que le Temple Ruiné, autrefois dédié à Aoskar, soit maintenant le quartier général des Athars. Quoi qu'il en soit, on dit que toute cette partie du Bas-Quartier est

maudite, et personne n'a jamais rien voulu rebâtir sur les lieux de la catastrophe. Seuls les Perdus pouvaient faire fi de ce genre de superstitions.

Mais même eux sont incapables de surmonter les terreurs des autres. Les rares marchands athars qui ont tenté de reconstruire des échoppes dans la zone en ruines ont tous été ruinés par manque de clients — seuls les autres Athars acceptaient de traiter avec eux. Les transporteurs s'arrêtent à la frontière de la zone dévastée, les chaises à porteur ne pénètrent jamais à l'intérieur et les prêteurs refusent d'accorder des prêts à ceux qui sont assez stupides pour passer outre les traditions. Bien que tout ceci garantisse la sécurité des Athars, c'est très mauvais pour leurs affaires.

Mais il y a toujours moyen de transformer les ennuis en profit. Aux frontières des ruines se sont installées plusieurs boutiques et auberges qui accueillent les Perdus et leurs visiteurs, formant un anneau de vie nocturne plutôt glauque. Au fil des ans, la réputation de l'endroit s'est suffisamment accrue pour attirer de riches seigneurs en quête de sensations fortes.

## LE QUARTIER DE LA RUCHE

Ce quartier s'étend depuis les frontières du Temple Brisé jusqu'au-delà des murs de la Ruche, le quartier général des Xaositectes qui lui a donné son nom. Il abrite notamment, entre autres sites, la Morgue et la Loge. Le Quartier de la Ruche est physiquement synonyme du chaos et de l'enchevêtrement de taudis qui l'entourent. Il est pratiquement impossible de déterminer où finit le quartier général des Xaositectes et où commence le reste.

Le Quartier de la Ruche est le pire endroit où un bige puisse vivre — à moins qu'il n'apprécie de vivre au cœur de la pourriture, là où la vie de n'importe quel péquin vaut moins cher que le repas suivant d'un matois. De plus, l'existence y est aussi ennuyeuse que courte. Les travaux honnêtes ne sont pas légion, de sorte que les habitants recourent à tous les moyens possibles et imaginables pour survivre. La plupart d'entre eux volent ou acceptent des tâches si dangereuses qu'aucun lascar sain d'esprit n'en a voulu. C'est ici qu'un matois vient recruter des péquins pour déclencher une émeute, former une compagnie de guerriers mal entraînés ou se procurer des assassins prêts à tout risquer dans une tentative désespérée.

La Ruche possède aussi ses grossiums et ses affranchis, qui sont rusés et surtout prudents. Ils savent comment se cacher de leurs ennemis et comment dissimuler leur richesse sous une façade misérable (ceux qui en sont incapables ne vont jamais aussi loin). Ce sont des maîtres voleurs et les moins scrupuleux des aventuriers.

Mais tous les habitants de la Ruche ne sont pas sinistres et mauvais. Le quartier abrite sa part de nobles âmes brisées par Sigil ou par leurs ennemis : poètes et bardes qui n'ont jamais réussi à se faire un nom, magiciens qui ont consacré toute leur fortune à la



poursuite d'un impossible rêve, guerriers étrangers qui se sont promenés dans Sigil la nuit et se sont réveillés dépouillés de tout. Et puis il y a les azimutés : les fous incapables de se coller à la réalité des plans.

L'activité commerciale à proprement parler est plutôt réduite dans la Ruche, mais on peut quand même y acheter et y vendre des choses. Les voleurs et les receleurs imposent leurs tarifs, tout comme les prêteurs sur gage et les usuriers. Il existe un marché aux esclaves secret, ainsi que des gargotes qui vendent la bibe la moins chère de tout Sigil, et des arènes de gladiateurs où un lascar peut jouer sa vie contre celle d'un autre. Rien de tout ceci n'est très réjouissant, et tous les péquins du quartier ont toujours une expression désespérée au fond des yeux.

**LA MORGUE :** Le quartier général des Hommes-Poussière se compose d'un rassemblement de salles sans fenêtres qui s'élève au-dessus des bicoques environnantes comme un mausolée géant. Ses couloirs sombres pareils à des catacombes abritent des bougres qui vivent de la mort des autres. De sinistres convois parcourent les allées silencieuses qui mènent à ses portes – les charrettes brinquebalantes dans lesquelles sont entassés les morts, conduites par des êtres au visage de cadavre, aux yeux enfoncés dans leurs orbites et aux joues rongées par des années de travail morbide. Derrière les portes de la Morgue, se trouve l'une des plus grande concentration de portails de Sigil. On y trouve des seuils qui mènent dans chaque plan existant (y compris le Plan Primaire et la plupart des mondes qui le composent). Ici, les Hommes-Poussière et leurs assistants morts-vivants renvoient les cadavres de la ville sur le plan auxquels ils appartiennent. L'autre côté de ces portails s'ouvre dans des espaces spécialement aménagés pour recevoir les morts ; de sorte qu'un matois qui déciderait d'emprunter l'un d'entre eux risquerait de se retrouver dans un crématorium ou dans tout autre endroit qui signerait son inscription au livre des morts. En résumé : ces portails *ne sont pas* de ceux grâce auxquels on peut parcourir l'univers, bige.

Les rues qui entourent la Morgue sont le domaine des impurs, ces habitants de Sigil qui accomplissent les travaux dont personne d'autre ne veut : ramasser les cadavres, découper la viande, soigner les malades, etc. Certains sont fiers de leur victoire sur la superstition, d'autres ont été brisés par le mépris de ceux pour lesquels ils travaillent. Ils mènent des existences désespérées dans leurs bicoques et leurs masures, aussi isolés les uns des autres que du reste du monde.

Il n'y a guère de tavernes, d'auberges ou de boutiques autour de la Morgue. Ce n'est pas un endroit idéal pour le commerce ; mais cela ne signifie pas qu'on ne peut pas y acheter les services dont on a besoin. Les exclus sont toujours prêts à ouvrir leur case aux étrangers, à la fois pour leur soutirer un peu de jonc et pour bénéficier de leur compagnie. Chez eux, il ne fait pas chaud et personne ne sourit beaucoup ; mais un matois peut s'y procurer ce dont il a besoin.

**LA LOGE :** Tout au bord de la Ruche se dresse le lieu le plus désespéré et le plus misérable de tout le quartier : la Loge, quartier général de la Morne Cabale. Elle marque la frontière entre la santé mentale et la folie – qui pourrait s'en occuper mieux que la faction qui a abandonné tout espoir ? On dit parfois qu'elle est mitoyenne avec les Dédales – mais la véritable chanson, c'est que les Dédales peuvent apparaître n'importe où. De toute façon, pour la plupart des âmes honnêtes, la Ruche est déjà bien assez près des Dédales comme ça.

La Loge est une tour en forme d'arche dans les ailes de laquelle les Mornés veillent sur les fous et les perdus. Ils s'acquittent de leur tâche le mieux possible, mais leurs traitements sont assez peu orthodoxes : "Abandonnez l'illusion que tout a une signification," conseillent-ils à leurs patients. "Acceptez ce qui n'a pas de sens et vous trouverez la paix." Certains disent aussi que les Mornés se livrent à des activités plus sinistres dans les parties de leur quartier général où ils n'autorisent personne à pénétrer. Bien entendu, on dit cela à propos de toutes les factions – "on" étant généralement les ennemis de la faction décriée. Pourtant, l'écho renvoie dans tout le quartier des gémissements fantomatiques et des cris surnaturels dont on ne sait s'ils viennent de l'hôpital de la Loge ou d'un autre endroit au plus profond de celle-ci.

Alors que les rues du Quartier de La Dame ne sont qu'ordre et calme, celles qui entourent le quartier général des Mornés sont en proie au chaos. À l'extérieur de la Loge, des parents tristes font la queue pour remettre leurs enfants aux Mornés, des enfants tristes viennent faire la même chose avec leurs parents âgés, et des tas de pauvres bougres souhaitant être délivrés de leurs étranges visions viennent demander toute l'aide qu'on pourra leur apporter. On y trouve aussi des voleurs originaires du cœur de la Ruche qui vendent les fruits de leurs rapines, et des gargotes dans lesquelles les informations circulent pour le prix d'un coup de bibe. Les aigrefins proposent des cartes "véritables et authentiques" de tous les portails de Sigil. Rappelez-vous qu'un matois obtient toujours ce pourquoi il paye...

**Le Marché Nocturne de la Loge :** Situé seulement à quelques blocs de bâtiments de l'entrée de la Ruche, ce marché fait basculer la plupart des visiteurs de l'extérieur du quartier dans un autre monde. Ici, les voleurs vendent leur butin aux receleurs, qui le revendent à d'autres receleurs, qui revendent le tout à des spéculateurs qui l'expédient hors de Sigil. Si un bougre s'est fait voler quelque chose la nuit précédente, il a une chance de pouvoir le racheter – à condition de ne pas poser trop de questions. Mais les biens volés ne sont pas la seule chose en vente ici, puisqu'un matois peut également acheter certains soltifs que les autres lui dissimulent la plupart du temps. Pour cela, il n'a qu'à réussir à trouver un vendeur et être capable de le payer. Mais souvenez-vous que le prix exigé peut être bien plus que du jonc...

**LA RUCHE :** Le quartier général des Xaositectes, messagers du chaos, a donné son nom à toute cette partie de Sigil. Il ne ressemble à rien d'autre de connu. Il ne consiste pas en un ou plusieurs bâtiments contenant tous les secrets et les pouvoirs des Xaositectes ; il est éparpillé, enchevêtré dans le fouillis environnant de ruelles et de taudis. La Ruche (quartier général) et la Ruche (quartier de Sigil) ne font qu'un et sont en même temps multiples. Un matois se rend dans un endroit pour se faire soigner, dans un deuxième pour manger, et dans un troisième pour rencontrer son factol. Les bicoques ne sont pas toutes ce qu'elles ont l'air d'être : certaines

contiennent de véritables merveilles, des collections d'objets dépourvus de signification pour un bougre, mais qui peuvent donner une nouvelle signification à la vie d'un autre. Qu'est-ce qu'un bige peut bien attendre d'autre des Xaositectes ?

Contrairement à ceux qui vivent dans d'autres parties de la Ruche, les gens qui habitent à proximité du quartier général des Xaositectes ne sont pas désespérés : ils sont bien trop occupés à se battre pour survivre. Peut-être sont-ils les plus grands capitalistes de tout Sigil. Ils voient ce qui arrive à ceux qui progressent trop vite comme à ceux qui se laissent distancer, et n'en sont que plus déterminés à rester dans la course. Un habitant de la Ruche bien traité peut devenir un allié. Mais un habitant de la Ruche qui s'est fait empailler le fera amèrement regretter au coupable.

La Ruche peut fournir tous les services dont un matois est susceptible d'avoir besoin. La plupart d'entre eux ne sont pas de première qualité — la bibe est bon marché, les armes simples mais utilisables, et les vendeurs insolents —, mais ils sont tous là. Les marchandises exotiques sont rares, mais on trouve toujours quelqu'un prêt à les fournir en échange d'un bon prix. Les distractions sont nombreuses, certains péquins étant prêts à faire n'importe quoi pour du jonc : combats de gladiateurs, duels magiques, cascades mortelles, et bien d'autres choses encore. On trouve ici beaucoup de visiteurs des Plans Inférieurs — tanar'ris, yugoloths et baatezus, pour n'en citer que quelques-uns. Ce n'est donc pas étonnant que certaines batailles de la Guerre Sanglante se livrent en secret dans les rues de la Ruche.

## LE QUARTIER DES GRATTE-PAPIER

Ici est le domaine des bureaucrates, des scribes, des sages et des érudits. La vie y est paisible et sans surprises — disons plutôt sans trop de surprises. Le Quartier de La Dame est sans nul doute le plus

prestigieux, mais les habitants du Quartier des Gratte-Papier affirment fièrement que c'est le leur qui permet à la ville de fonctionner.

Et ils ne sont pas très loin de la vérité. Leur quartier abrite les Archives et la Chambre des Orateurs, qui sont les instruments et la voix de la vie quotidienne de la ville. Sans eux il n'y aurait pas de lois, pas de preuves de propriété, pas de liste des citoyens, pas de tenue à jour des dettes, pas de casiers judiciaires et pas d'impôts (rien d'étonnant à ce que le reste de la ville les considère avec mépris !).

Le Quartier des Gratte-Papier s'efforce de coller à la "normalité". Ses rues sont surveillées par des patrouilles et ses bâtiments, bien entretenus. Il y a ici moins de duplicité que dans le Quartier de La Dame, et moins de danger que dans la turbulente Ruche. Les voyageurs des Plans Inférieurs ne s'aventurent guère dans le quartier, mais les primaires et les visiteurs originaires des Plans Supérieurs le font souvent ; et leur présence ajoute encore à la sécurité du lieu. Certains pourraient dire que le Quartier des Gratte-Papier est ennuyeux ; mais justement c'est sa tranquillité qui attire les bougres à la recherche d'un peu de calme pour la nuit.

On trouve dans le Quartier des Gratte-Papier nombre de marchands, de prêteurs sur gages, d'importateurs de biens exotiques, d'intermédiaires, de sages, de magiciens, de prêtres et d'employés. Tous ces gens s'efforcent de vivre une existence paisible ; ils sont généralement en bons termes avec leurs voisins mais ne se mêlent pas de ce qui ne les regarde pas. Des personnages plus mystérieux, mais favorisant un environnement calme, se mêlent parfois à eux : mercenaires entre deux campagnes, devas déguisés, ou même voleurs solitaires qui apprécient la quiétude de l'endroit.

**LES ARCHIVES :** C'est le quartier général des Marqués. Ses bâtiments abritaient autrefois une école ; mais les Marqués profitèrent d'une dette dont l'échéance était légèrement dépassée pour s'en emparer et en faire leur chez eux. Après avoir vendu la bibliothèque (dont ils n'avaient pas besoin), ils s'installèrent sur le campus et ne tardèrent pas à convaincre les Orateurs que la ville avait besoin d'archives dignes de ce nom — et qui aurait pu s'en occuper mieux qu'eux ? Aujourd'hui, les Archives sont le centre de la vie financière de Sigil. Les marchands étrangers y remplissent leurs lettres de crédit, les prêteurs sur gages y définissent les cours de change officiels et les propriétaires y font enregistrer leurs titres de propriété. Ici, on veille à ce que les citoyens paient leurs impôts et on affiche les noms de ceux qui sont endettés. Dans une autre partie du bâtiment, les archives des Cours de Justice s'entassent en piles poussiéreuses ; et dans une troisième des employés recopient soigneusement les proclamations des Orateurs. Les Marqués gèrent également la frappe de la monnaie municipale ; mais presque toutes les autres factions surveillent leur travail en la matière.



Dans les sections privées, le factol des Marqués supervise la rédaction de *l'Histoire Secrète de Sigil*, un recueil de toutes les actions des Marqués et de tous les secrets qu'ils connaissent.

Les échoppes qui se dressent à proximité des Archives reflètent la vie qui s'agite derrière les murs de celles-ci. Les grandes familles marchandes de Sigil possèdent d'immenses bâtiments dans le quartier, dont le rez-de-chaussée est consacré aux affaires et les étages supérieurs à l'habitation. Les rares comptables respectables de la ville mènent également leurs affaires ici ; ainsi que les "compagnies d'assurances" prêtes à protéger les investissements des marchands en échange d'une prime.

Tout cet argent attire d'autres types de commerces. Les auberges luxueuses accueillent les princes marchands qui descendent parfois en ville, et des établissements légèrement moins somptueux ouvrent leurs portes aux suivants de ces derniers. Partout, le service est propre et efficace, bien que peu spectaculaire. Le gîte et le couvert se paient un bon prix. On peut engager des gardes du corps, des magiciens et des mercenaires (et aussi des voleurs) dans la plupart des tavernes. Il n'est pas rare qu'un marchand cherche des gardes pour l'accompagner dans un plan lointain, ou propose une mission à haut risque mais très bien rémunérée à quiconque est prêt à prendre des risques. Toutes les transactions se concluent après moult marchandages et lamentations sur le prix de la vie — les riches ont l'intention de le rester, même au détriment de tous les autres.

**LA SALLE DES FÊTES :** Elle tient à la fois lieu d'opéra, de salle de concert, de musée, de galerie d'art, de taverne, de bar à vin et de quartier général de faction ; le tout mêlé à d'autres services qu'il vaut mieux ne pas tenter de décrire. Cela pourrait sembler curieux si l'endroit n'était pas géré par les Sensats, dont le désir de faire des expériences s'applique non seulement aux arts, mais aussi à bien d'autres domaines. On raconte de drôles d'histoires sur ce qui se passe dans les arrières-salles de leur quartier général...

Mais ceux qui viennent ici pour le spectacle s'en moquent totalement. Ils veulent prendre du bon temps — du bon

temps culturel et sécurisant, empreint de juste assez d'audace pour leur donner l'impression de courir un danger. Mais en dehors des peleurs et des coupeurs de bourse, les rues qui entourent la Salle des Fêtes n'abritent rien de très dangereux. De fait, les Sensats se rendent dans d'autres parties de la ville lorsqu'ils veulent vivre de "véritables" expériences.

Avec la Salle des Fêtes comme figure de proue, le quartier attire beaucoup de commerces en rapport avec l'art. On y trouve des marchands de curiosités artistiques originaires de tout le multivers, ainsi que des





tavernes réputées pour le talent des bardes qui s'y produisent, pour leurs vins fins, leur nourriture raffinée ou leur confort à nul autre pareil. Les jongleurs parcourent les rues, les marionnettistes s'installent aux carrefours, les cracheurs de feu exposent leurs talents dans les ruelles, et les magiciens élaborent de magnifiques illusions pour la foule. Même les étrangers participent parfois au spectacle en faisant une démonstration de leurs pouvoirs étonnants pour amuser les passants.

Ceux qui vivent et travaillent dans le quartier – les artistes, les acteurs, les musiciens et les saltimbanques – sont à peine fréquentables si l'on en croit la plupart des autres Sigiliens. Pourtant, les distractions qu'ils fournissent ne sont que l'honnête produit de leur entraînement et de leur talent. Bien entendu, l'idée qu'un chanteur ou un acteur doive travailler dur pour son art semble totalement absurde à la plupart des biges.

**La Prune Verte** : Juste en face du quartier général des Sensats se dresse une petite boutique qui vend du cidre, connue sous le nom de la Prune Verte. Sa propriétaire, Marda Erraloin (Pr/♀p/N/CB) suivit autrefois son aventureux époux dans les plans ; et lorsqu'il se fit tuer, elle décida de rester à Sigil. Rassemblant le peu de jonc qu'elle possédait, elle acheta cette boutique. Au fil des ans, la Prune Verte a acquis une certaine réputation, bien qu'elle n'ait guère de succès auprès des grandes gens. Marda a refusé de se plier au bon sens, lequel lui commandait de bâtir sa boutique à une échelle plus raisonnable ; de sorte que la Prune Verte est un endroit très grand et très agréable pour les gens de

petite taille, mais franchement exigü pour quiconque mesure plus de 1,20 mètre. Un

matois aurait pu penser que cette erreur signerait l'arrêt de mort de la boutique ; mais celle-ci a beaucoup de succès auprès des gnomes et des petites-gens de Sigil. Marda s'est spécialisée dans le cidre brut et doux provenant des vergers de la déesse Sheela Peryroyl. Son cidre brut est si fort qu'elle n'accepte généralement d'en servir que deux chopes par personne – il faut vraiment qu'elle fasse confiance à un lascar pour dépasser la dose. Personne ne sait comment elle réussit à se procurer ce breuvage ; mais la plupart de ses clients supposent qu'il s'agit du remboursement en nature d'une dette contractée auprès de son mari.

**LA CHAMBRE DES ORATEURS** : Le quartier général du Signe de l'Un contraste fortement avec les bâtiments tristes et massifs choisis par les autres factions – et tout particulièrement par l'Harmonium. C'est une structure

élancée, presque gracieuse, qui domine son voisinage telle une aiguille. La Chambre des Orateurs est le siège du gouvernement quotidien de Sigil. Les factols et les plébéiens s'y rencontrent pour débattre des rares lois et ordonnances qui régissent la ville. Le plus souvent, l'Estrade de l'Orateur est au premier plan de la guerre entre les factions. Lors d'une séance normale, un Xaositecte peut par exemple proposer de se débarrasser de l'Harmonium, ce qui lui attire instantanément le soutien de la Garde Fatale qui veut promouvoir le chaos et la pourriture. L'Harmonium contre cette proposition en réclamant l'arrestation du factol des Xaositectes, et en promettant aux Rectifieurs de leur laisser le soin de punir ce dernier. Et ainsi de suite jusqu'à ce que quelqu'un – généralement un Greffier – réussisse à ramener l'ordre. La véritable chanson, c'est qu'il est bien rare que les factions parviennent à s'entendre sur une loi.

Il semble logique que la Chambre des Orateurs soit le quartier général des Signeurs. Où un bige peut-il être davantage au centre de son propre multivers que sur l'Estrade de l'Orateur ? Contrairement aux autres factions, qui laissent toutes leur factol parler en leur nom, les Signeurs aiment faire tourner les tâches et donner à chacun de leurs membres une chance de s'adresser à tout Sigil. Bien entendu, le factol du Signe de l'Un s'assure d'être le seul à parler chaque fois qu'il y a un vote important (après tout, c'est son multivers plus que celui de n'importe qui d'autre).

La majeure partie de la Chambre des Orateurs est ouverte au public contre le paiement d'un droit d'entrée. La Chambre possède des salles de réunion, des appartements privés et bien d'autres choses encore, pouvant être loués pour des utilisations officielles. Mais son cœur est le territoire réservé des Signeurs. Ces derniers y tiennent leurs propres séances et y mettent au point leurs actions ; mais la façon dont ils réussissent à se mettre d'accord est un mystère pour tous ceux qui n'appartiennent pas à leur faction. Il doit être difficile d'amener autant de centres du multivers à fournir une seule et même réponse à la plus insignifiante des questions.

Les rues qui entourent la Chambre sont connues pour leurs logements très chers et leurs boissons très fortes. Elles n'abritent guère de distractions, et le choix de services – armureries, forges, cartographes, etc. – y est assez limité. Par contre, on peut y trouver un certain nombre de crieurs des rues et de scribes.

**Le Scribe Automatique de Grundlethum** : Dans une boutique pimpante située derrière la Chambre des Orateurs se trouve le seul et unique "Scribe Automatique" de la ville, création de Grundlethum Noiredague (Pl/♂h/M15/L2/LN). Tout le monde sait depuis des années que le vieux Grundlethum est un azimuté, obsédé par l'idée de fabriquer un scribe invisible auquel il suffirait de parler pour qu'il retranscrive les mots prononcés. Ça n'avait pas l'air



très compliqué au départ, mais le magicien s'est volontairement compliqué la tâche en y ajoutant toutes sortes de raffinements.

Dans tous les cas, il semble que l'enfumé soit finalement arrivé à ses fins, parce que des affiches élégamment rédigées et vantant les mérites de son service automatique ont récemment fait leur apparition dans toute la ville.

Les autres scribes du quartier en ont légèrement pris ombrage. Si le stupide instrument fonctionne réellement, ç'en est fini de leur gagne-pain. Les plus têtes brûlées d'entre eux, encouragés par des membres de la Ligue Révolutionnaire, ont commencé à parler de mettre le feu à la boutique et d'apprendre au vieux magicien à ne pas interférer avec la carrière des autres ; mais la peur les a retenus jusque là. Le vieux magicien a beau être un quoqueret, il reste un magicien.





S'ils savaient la vérité, nul doute qu'ils se réjouiraient des imperfections de l'invention de Grundlethum. Il semble que ce dernier n'ait pas lié un élémental très cultivé dans sa machine, comme il en avait l'intention au départ, mais qu'il ait accidentellement ouvert une brèche dans les défenses de la Dame des Douleurs en s'y essayant. À présent, une puissance mineure des Abysses a réussi à infiltrer un peu de son pouvoir dans la ville en se faisant passer pour le Scribe Automatique. Qu'elle réussisse à rester cachée assez longtemps pour rassembler ses forces est une autre question, car elle est malicieuse et malfaisante et a déjà provoqué quelques événements déplaisants dans la boutique. Ce n'est qu'une question de temps avant qu'il ne se passe quelque chose.

## LE QUARTIER DES GUILDES ET LE QUARTIER DU MARCHÉ

Le Bas-Quartier est beaucoup plus grand que ces deux là réunis ; pourtant c'est de lui dont on dit qu'il est en train de disparaître, parce que personne à Sigil ne peut imaginer la ville privée des Quartiers des Guildes et du Marché.

Malgré leur importance supposée, rien ne les distingue vraiment l'un de l'autre. Et c'est justement ce qui les rend ordinaires qui fait toute leur importance aux yeux des habitants. On ne peut pas vivre sans vêtements ou sans nourriture, et c'est exactement le genre de choses que l'on peut se procurer ici. Les deux quartiers sont la résidence des mercières, des marchands de fruits et légumes, de tapis ou de casseroles. C'est là qu'un matois peut acheter tous les objets utiles et communs dont il a besoin pour vivre aussi bien dans Sigil qu'à l'extérieur. C'est là aussi qu'il peut trouver des portails permanents menant vers d'autres grandes cités marchandes des plans. De tous les quartiers de la ville, ceux des Guildes et du Marché sont les plus cosmopolites ; aucune race n'y est plus représentée qu'une autre. On trouve aussi bien des aasimons que des tanar'ris, et tous observent une paix officieuse et fragile lorsqu'ils se trouvent dans les pages.

Ici, les rues sont vivantes de jour comme de nuit, mais ce que l'on y vend est fonction des heures de la journée. Qui voudrait acheter des fruits en pleine nuit, lorsqu'on ne peut même pas distinguer la marchandise pourrie du reste ? Et qui pourrait s'amuser pendant la

journée alors  
qu'il y a tant à faire  
pour gagner sa vie ?

Ainsi, les marchés diurnes regorgent de marchands de fruits, de drapiers et de rémouleurs ; alors que les marchés nocturnes mettent en vedette les bardes, les marchands de vin, les illusionnistes et les compagnons.

**LE GRAND GYMNASE :** Il s'agit d'un gymnase dans le vieux sens du terme ; c'est-à-dire qu'il abrite des bains, des saunas, de tables de massage, des tapis d'exercice, des piscines et même un péristyle que les professeurs de l'Ordre Transcendantal utilisent pour instruire leurs élèves. Le bâtiment lui-même est un bloc de marbre noir veiné d'or et extrêmement massif. Il est ouvert à tous, mais aux conditions des Chiffonniers.

Par rapport à ce qui se passe dans le reste de la ville, la vie s'écoule lentement ici. L'Ordre Transcendantal (dont c'est le quartier général) est persuadé que la compréhension ne peut jaillir que dans un esprit calme ; de sorte qu'il s'efforce de maintenir les soucis du monde extérieur à une certaine distance. Ceux qui pénètrent dans le Gymnase doivent laisser leurs armes et leur magie à l'entrée. Personne n'a le droit de lancer de sort à l'intérieur, ni d'utiliser ses capacités magiques innées. Bien entendu, ces règles ne s'appliquent pas aux Chiffonniers eux-mêmes — mais la plupart d'entre eux se plient volontairement à cette discipline. D'un autre côté, il y a toujours un visiteur pour troubler le calme du Gymnase en enfreignant les règles.

Le Gymnase a deux raisons d'être. Tout d'abord, il permet aux citoyens de venir se relaxer et oublier leurs soucis (ou le bruit de la ville, ou la pression sociale). Deuxièmement, il fait office de terrain neutre lorsque deux parties hostiles veulent se rencontrer. Nombre de traités ont été négociés dans la chaleur des bains et des saunas. Comme tous les autres endroits de la ville, le Gymnase est vital au fonctionnement de cette dernière. S'il n'existait pas, il faudrait l'inventer.

Les rues qui entourent le Grand Gymnase abritent un tas de concurrents de plus petite envergure, de sorte que toute la zone est réputée pour ses bains et ses saunas. Certains s'adressent à tous les types de clientèle, tandis que d'autres se sont spécialisés. Ils sont flanqués d'auberges et de boutiques qui proposent exclusivement de la nourriture saine et exotique.

**La Fosse Enflammée :** Cet établissement de bains spécial appartient à Laril Zasskos (Pl/♀ gz/M14/LR/CN), une githzeraï à la langue acérée et aux yeux perçants. Située à trois rues du Grand Bazar, la Fosse Enflammée offre des

conditions pour le moins exotiques. Laril a lancé son commerce en utilisant ses talents de magicienne pour creuser et remplir de lave des bassins destinés aux créatures élémentaires ou originaires des Plans Inférieurs. Depuis, elle s'est diversifiée et propose désormais à ses clients des tourbillons à recurer, des baignoires de boue, des bassins de l'eau la plus pure et des liquides bouillonnants dont elle refuse de dévoiler la nature.



Laril a également fait de son établissement un refuge sûr pour la Ligue Révolutionnaire. Plusieurs de ses bassins possèdent un faux fond ouvrant sur des catacombes secrètes. Laril y a installé des appartements pour ses frères de faction, et y entasse les provisions dans l'attente du jour où l'ancien système corrompu sera enfin jeté à bas.

**LE GRAND BAZAR :** C'est le quartier général de la Libre Ligue ; il semble donc normal que l'on n'y trouve pas un seul bâtiment. Le Grand Bazar est une vaste zone occupée par une multitude de caravanes et d'étals. L'air y est rempli d'odeurs de fleurs, de fruits, de viandes, d'animaux et d'égouts. Un matois qui se promène dans ses allées est assailli par les propositions des marchands pour examiner, sentir, tâter et surtout acheter leurs produits. Ici, on peut se procurer tous les objets mentionnés dans les listes d'équipement standards ; y compris ceux

trop  
grands pour être amenés à Sigil même. Si vous avez besoin d'une galère pour descendre le fleuve Océan, vous pourrez trouver un marchand qui vous en vendra une.

Mais tous les intervenants ne sont pas scrupuleusement honnêtes. Un lascar a intérêt à se montrer avisé s'il ne veut pas se faire peler par un marchand peu scrupuleux. Avant d'acheter une chose qui est supposé vous attendre sur un autre plan, vérifiez d'abord qu'elle s'y trouve bien. Prenez également garde aux pickpockets et aux coupeurs de bourse qui infestent le marché. Il faut de l'argent pour faire ses courses au Grand Bazar ; et partout où il y a de l'argent, il y a aussi des voleurs. Mais c'est un risque à prendre.

Les marchands et les commerçants vont et viennent à leur guise dans le quartier général de la Libre Ligue. Il y a toujours quelqu'un pour fournir les services dont la faction a besoin ; mais un matois peut devoir s'adresser une semaine à un marchand de tapis près de la fontaine centrale pour obtenir des informations sur un portail, et la semaine suivante à un étameur ambulant installé à la limite du quartier. À coups de clins d'œil par-ci et de hochements de tête par là, il faut surtout connaître les bonnes personnes auxquelles s'adresser, et les bonnes questions à leur poser. Bien entendu, un matois est supposé rendre la pareille lorsqu'un péquin en quête d'informations s'adresse à lui. Plutôt qu'une organisation rigide, la Libre Ligue est une sorte de fraternité prête à tendre la main à tous ses membres.

Il est difficile de déterminer où finit le Grand Bazar. Les négociations s'étalent jusque dans les rues avoisinantes où les colporteurs cherchent un peu de

place pour étaler leur marchandise. Les habitants du quartier sont toujours prêts à faire une affaire ou à discuter un prix. Les boniments des marchands ambulants s'échappent des tavernes, et certaines auberges sont assez vastes pour loger des caravanes entières. Les cafés en plein air servent tous ceux qui le désirent, et constituent l'endroit idéal pour observer la faune locale ; à l'exception des riches qui vivent en reclus, tout le monde à Sigil finit tôt ou tard par passer par le Grand Bazar.



## INTRODUCTIONS DE CAMPAGNE PRÊTES-À-JOUER

Après avoir absorbé toutes ces données, le MD doit être impatient de commencer à jouer ; mais justement : par où doit-il commencer ? Les sections suivantes lui fournissent quelques suggestions d'introductions permettant de dresser le décor du cœur du multivers : Sigil.

### POUR LE PRIX D'UNE ROSE

**PRÉPARATION :** Cette aventure est destinée à emmener jusqu'à Sigil des personnages de bas niveau originaires du Plan Primaire. De là, ces derniers pourront s'ils le souhaitent commencer une carrière dans les plans. Leur niveau doit être compris entre le 1<sup>er</sup> et le 3<sup>e</sup>, et ils doivent à eux tous représenter la plus grande variété de classes possible.

**L'INTRIGUE :** Dans le monde du Plan Primaire où vivent les personnages, Dame Kindernis est confrontée à une énigme. Celle-ci n'est ni très grave ni impossible à résoudre — seulement très curieuse. Son mari, un chevalier, est le plus souvent parti en campagne ; de sorte qu'elle compte sur les personnages pour éclaircir le mystère.

Toutes les nuits, quelqu'un ou quelque chose vient voler ses roses une par une, et laisse d'étranges fleurs derrière lui. Dame Kindernis a d'abord pensé que c'était l'œuvre de ses servantes, mais une rapide enquête lui a montré que ses soupçons n'étaient pas fondés. Elle a donc chargé son jardinier de faire le guet pendant la nuit, mais il s'est endormi. Les gardes qu'elle a postés la nuit suivante lui ont juré qu'ils n'avaient pas fermé

l'œil ; mais lorsqu'elle s'est réveillée le lendemain une autre rose avait disparu. Dame Kindernis ne veut pas les accuser de mensonge (elle a bien trop bon cœur pour ça), mais

elle pense qu'il est temps pour elle de s'assurer le concours de gens plus compétents. Elle a demandé à une de ses servantes de trouver en ville un groupe d'investigateurs. Elle ne peut pas offrir beaucoup d'argent, mais les personnages pourraient y gagner sa gratitude...

**LA VÉRITABLE CHANSON :** Un portail nomade menant vers Sigil s'est ouvert dans le jardin de Dame Kindernis, à l'insu de tous. Du côté de Sigil, les seules personnes au courant de son existence sont un gang de voleurs, les Pillards, spécialisés dans le vol de trésors du Plan Primaire qu'ils revendent ensuite chez eux. Ils ont envoyé des éclaireurs explorer l'autre côté du portail (qui se déplace d'un monde du Plan Primaire à un autre, tandis que son autre extrémité reste ancrée à Sigil) et tenter d'évaluer les opportunités. Chaque nuit, un voleur et un magicien se sont glissés par le portail, ont lancé un sort de *sommeil* sur les gardes postés par Dame Kindernis, puis ont jeté leur fleur-clé dans les massifs du jardin. Pour revenir à Sigil, ils avaient besoin d'une fleur fraîchement coupée ; d'où les roses disparues. Leur mission consistait à déterminer si le portail était relativement stable ou non, et si son extrémité nomade était ancrée dans un environnement hostile ou non.

Maintenant, ils sont fixés. Les Pillards vont donc envoyer un de leurs meilleurs agents, un githzerai du nom de Yangol, établir une base d'attaque dans le Château Kindernis. Une fois que celui-ci aura dressé la liste de ce qu'il y a à emporter, tout le gang fera une entrée en force et viendra nettoyer les lieux. Yangol arrive la première nuit au cours de laquelle les personnages sont de garde.

**YANGOL (MAGICIEN/VOLEUR GITHZERAI) (M2/V3) :** TACO 19 ; Dég 1d8 (épée) ; CA 8 ; pv 13 ; VD 12 ; AS *sommeil*, *changement d'apparence*, attaque sournoise x2 aux dégâts ; déplacement silencieux 35%, se cacher dans l'ombre 25% ; TA M ; Int Moy ; AL CM ; NM 9 ; PX 420

Dès que Yangol franchit le portail, il repère tous les personnages-joueurs qui ne se sont pas dissimulés. Mais il s'attend à trouver des gardes, de sorte qu'il n'est pas surpris. Il tente d'utiliser son sort de *sommeil* contre eux puis de se cacher dans le château, en utilisant son sort de *changement d'apparence* pour se promener tranquillement. De petites choses commencent à disparaître : vêtements, nourriture, etc., en quantité suffisante pour que les personnages puissent le suivre à la trace.

Si son sort de *sommeil* ne fonctionne pas ou si certains personnages sont dissimulés, Yangol n'a aucune intention de rester et de se battre.

Se sachant repéré, il tente d'attraper une rose au passage et de repasser le portail (une fenêtre du corps de bâtiment principal) dans le sens inverse. S'il est capturé, il parle ; il n'est pas suffisamment loyal pour risquer de se faire blesser ou de tuer afin de protéger les siens. N'hésitez pas à employer beaucoup d'argot planaire lorsque vous le ferez parler (voir page 95), afin d'embrouiller les personnages-joueurs. Si ces derniers décident de le poursuivre, ils auront besoin d'une rose pour franchir le portail (ou de se trouver à moins de 1,50 mètre de Yangol au moment où celui-ci le passe ; auquel cas seuls cinq d'entre eux pourront profiter du transport gratuit). Dans tous les cas, ceux qui auront franchi le portail se retrouveront à Sigil, non loin de la Grande Fonderie.

#### À SIGIL :

Lorsque les personnages arrivent, submergez les joueurs sous une multitude de descriptions. Ils doivent se sentir complètement perdus. Les personnages apparaissent dans l'entrée d'une rue bondée, dans laquelle ils ne voient aucune fleur leur permettant de rentrer chez eux (si tant est qu'ils aient compris le système de la clé). Des personnages-non-joueurs les bousculent et baragouinent dans des langues étranges. Avant qu'ils ne puissent se lancer à la poursuite de Yangol, les personnages butent dans un spinagon (voir l'article "Baatezu" de l'appendice de PLANESCAPE au BESTIAIRE MONSTRUEUX). Le fiélon se retourne vers eux avec son grognement le plus menaçant, et leur réclame des excuses immédiates. Avant qu'une bagarre n'éclate, les personnages peuvent être tirés d'affaire par un bariaure nommé Beausabot (PI/♂ b/G4/OT/NB), qui leur servira éventuellement de guide dans la ville.





**COMPLICATIONS ULTÉRIEURES :** Les personnages doivent trouver un moyen de rentrer chez eux. Vous pouvez laisser la seconde extrémité du portail dans le jardin de Dame Kindernis jusqu'à ce qu'ils y parviennent, ou au contraire la déplacer. Dans ce cas, les personnages devront déterminer le schéma de déplacement du portail avant de pouvoir rentrer chez eux. Si vous désirez poursuivre votre campagne dans les plans, vous pouvez aussi faire disparaître le portail à jamais. ("Bien entendu, il y a toujours un portail de retour... quelque part.")

Ensuite, il faut tenir compte de Yangol et des Pillards. Le githzeraï n'est guère heureux que les personnages aient fait

échouer son plan, et pour sauver la face il va tenter de se venger.

Ainsi, vous pouvez entraîner les personnages dans diverses aventures au cœur de Sigil,

jusqu'à ce qu'ils possèdent

suffisamment d'expérience pour

affronter tout le gang. Et si cela ne

marque pas, dites-vous bien

que les Pillards ne sont pas prêts

d'abandonner l'idée de leur raid

sur le château de Dame Kindernis —

et n'hésitez pas à le rappeler aux joueurs.

### L'ESPRIT DÉPLACÉ

**PRÉPARATION :** Vous pouvez utiliser cette introduction avec des personnages originaires de Sigil, ou avec un groupe composé de primaires et de planaires mélangés. Tous doivent être de niveau 1 à 4, et présenter une grande variété de classes. L'un d'entre eux au moins doit être un prêtre, et un magicien serait également très utile. Il vaut mieux que la majeure partie d'entre eux soient d'alignement bon.

**L'INTRIGUE :** Une fois par an, Yen-Wang-Yeh, le Juge des Morts (voir *ML*) rend visite à l'Empereur Céleste. Durant sa semaine d'absence, ses potentiaires

continuent à s'occuper des affaires courantes. Ils sont compétents et pleins de bonne volonté ; mais il arrive parfois que les choses aillent de travers, et c'est exactement ce qui vient de se passer.

Fidèle Serviteur Li, un petit employé du Palais des Morts, a découvert une terrible erreur : l'une des suppliantes a été envoyée au mauvais endroit ! Pire encore, il semble qu'elle soit parvenue jusqu'à Sigil. Même si Fidèle Serviteur Li n'est pas à l'origine de cette erreur, il est clair que le blâme retombera sur lui au retour de Yen-Wang-Yeh. Désespéré, il a abandonné son poste pour venir à Sigil et tenter de retrouver la suppliante disparue.

Celle-ci, Éclat Doré du Matin, s'est aperçue qu'elle aime beaucoup Sigil. Elle ne souhaite absolument pas retourner au Palais des Morts ou être expédiée dans le plan auquel elle avait été assignée (l'Arcadie). Supposant qu'elle va être poursuivie (elle a été sorcière dans son incarnation précédente), l'ancienne suppliante est bien déterminée à disparaître dans la jungle qu'est Sigil.

**LA VÉRITABLE CHANSON :** Les personnages peuvent rencontrer Fidèle Serviteur Li peu de temps après son arrivée à Sigil. Il est clairement étranger à la ville, et erre dans les rues en demandant à tous les passants s'ils ont vu une femme correspondant à la description d'Éclat Doré du Matin. Il ne tardera probablement pas à se faire peler ou à se perdre pour de bon. Des personnages bons ne peuvent pas l'abandonner à son triste sort.

S'ils n'ont pas ce réflexe, Fidèle Serviteur Li les aborde et leur décrit Éclat Doré du Matin (environ 1,55 mètre, de longs cheveux noirs, etc.), et leur explique qu'elle est une suppliante qui devrait vraiment se trouver au Palais des Morts. Il est complètement désorienté par Sigil (c'est sa première visite dans la ville), et il ne sait absolument pas quoi faire. Si les personnages semblent compétents, il leur proposera de les payer pour l'aider.

Malheureusement, les personnages ne sont pas les seuls à avoir entendu ce petit discours. L'une des premières personnes auxquelles Fidèle Serviteur Li s'est adressé était un Homme-Poussière, qui réalisa instantanément que la nouvelle pourrait intéresser son factol. Une autre était un Rectifieur, qui se dit qu'Éclat Doré du Matin était en train de bafouer la justice en tentant d'échapper à son destin, et que son factol pourrait lui aussi être intéressé par l'histoire. Avant que les personnages n'aient pu retrouver la piste de la jeune femme, les Hommes-Poussière et les Rectifieurs se sont déjà mis en chasse. Éclat Doré du Matin étant une suppliante libre, les Hommes-Poussière aimeraient la recruter. Comme elle est aussi une évadée, les Rectifieurs voudraient la faire comparaître en justice. Les personnages-joueurs appartenant à l'une de ces deux factions doivent décider de quel côté ils sont — avec leurs amis ou avec leur faction (ils peuvent également avoir été lancés sur la piste d'Éclat Doré du Matin par l'une de ces factions, au choix du MD).

Entre-temps, Éclat Doré du Matin a tout fait pour mettre un maximum de distance entre elle et ses éventuels poursuivants, puisqu'elle s'est réfugiée dans la Ruche. Elle ne sait toujours pas très bien qui elle est ni où elle se trouve, si bien qu'elle a été recueillie par les Mornés. Ces derniers ont compris ce qu'elle était en réalité et espèrent qu'elle rejoindra leurs rangs. Après tout, son esprit est pareil à une ardoise blanche sur laquelle ils pourront inscrire leurs propres idées.

**FIDÈLE SERVITEUR LI (BARDE HUMAIN)**

(B1) : TACO 20 ; Dég 1d4  
(dague) ; CA 10 ; pv 3 ;  
VD 12 ; TA M ; Int  
Moy ; AL N ; NM 11 ;  
PX 50

**ÉCLAT DORÉ DU MATIN  
(MAGICIENNE DEMI-ELFE)**

(M2) : TACO 20 ; Dég 1d4  
(dague) ; CA 10 ; pv 5 ; VD 12 ;

AS *charme personne, projectiles magiques* ;  
TA M ; Int Élevée ; AL NB ; NM 13 ; PX 150

**AGENT DES HOMMES-POUSSIÈRE (GUERRIER TIEFFELIN)**

(G3) : TACO 18 ; Dég 1d8 +1 (épée +1) ; CA 6 ; pv 17 ;  
VD 12 ; TA M ; Int Moy ; AL LM ; NM 12 ; PX 120

**AGENT DES RECTIFIEURS (INVOCATEUR DEMI-ELFE) (M3) :**

TACO 20 ; Dég 1d8 (épée) ; CA 7 ; pv 7 ; VD 12 ; AS  
*projectiles magiques (x2)* ; bouclier, *bracelets de défense*  
CA 7 ; peut utiliser une épée ; TA M ; Int Élevée ; AL  
LB ; NM 14 ; PX 175

**AGENTS DES MORNÉS (GUERRIER/MAGICIEN GITHZERAI)**

(G3/M3) : TACO 18 ; Dég 1d8 (épée) ; CA 6 ; DV 3 ; pv  
14 ; VD 12 ; AS *mains brûlantes, force fantasmagique,*  
*verrou de magicien* ; RM 10% ; TA M ; Int Moy ; AL N ;  
NM 11 ; PX 270

**COMPLICATIONS ULTÉRIEURES :** Fidèle Serviteur Li est pressé par le temps. Plus les choses traînent en longueur, plus il panique ; et il ne tarde pas à se transformer en véritable boule de nerfs. Les personnages ont besoin d'une piste à suivre ; vous pouvez leur fournir des témoignages de gens ayant aperçu dans plusieurs endroits différents une femme qui correspond à la description d'Éclat Doré du Matin. Ainsi, ils auront l'opportunité d'explorer les divers quartiers de la ville et d'en apprendre plus à son sujet. Certains habitants tenteront de les duper, leur fournissant de fausses informations en échange

d'une coquette rémunération. De plus, les personnages devraient se heurter aux autres factions qui traquent elles aussi Éclat Doré du Matin.

Une fois qu'ils l'auront trouvée, ils devront décider ce qu'ils vont faire d'elle : la ramener à Li, l'abandonner aux mains de l'une des factions ou la laisser vivre sa vie toute seule ?

Encouragez les joueurs à résoudre ce problème par le jeu de rôles, en leur offrant différentes récompenses pour

chaque choix qui s'ouvre devant eux.

## NOUVEAUX SORTS

**VERROU SUPRÊME (Abjuration)**

Sort de prêtre de 4<sup>e</sup> niveau

Sphère : Vigilance

Portée : 0

Composantes : V, S, M

Durée : 1 jour/niveau

Temps d'incantation : 1 heure

Zone d'effet : Rayon de 18 m

Jet de Sauvegarde : Aucun

*Verrou suprême* est un sort spécialement conçu pour se protéger contre l'ouverture de portails indésirables. Tant qu'il est effectif, il scelle tous les seuils et portails permanents, temporaires ou nomades ouvrant sur d'autres plans. Par contre, il n'affecte pas les capacités de déplacement à l'intérieur d'un même plan (et donc pas les sorts de *téléportation*). On ne peut pas utiliser de sort de *portail* pour faire sortir une créature de la zone d'effet ou l'y introduire. Toute tentative dans ce sens est automatiquement vouée à l'échec – si c'est un sort, celui qui l'a lancé l'a perdu ; si c'est un pouvoir d'objet magique, le propriétaire de ce dernier a dépensé une charge en pure perte.

Tous les portails présents dans la zone d'effet sont également affectés ; le jeteur de sorts ne peut pas choisir d'en épargner certains. De la même façon, il ne peut pas annuler son sort avant expiration sans recourir à une *dissipation de la magie*.

Une fois le sort lancé, la zone d'effet, bien que centrée à l'origine sur le jeteur de sorts, ne se déplace pas avec ce dernier et reste immobile.

La composante matérielle de ce sort est une clé de cristal qui doit être brisée à la fin de l'incantation.



### PERCEPTION DE LA DISTORSION (Divination)

Sort de magicien de 2<sup>e</sup> niveau

Portée : Contact

Composantes : V, S

Durée : 1 rd/niveau

Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : 18 m

Jet de sauvegarde : Spécial

Certaines personnes, et tout particulièrement celles originaires du Plan Primaire, sont incapables de repérer les portails éparpillés dans les plans. C'est pourquoi un magicien inconnu a créé le sort de *perception de la distorsion*, qui détecte et analyse les portails menant vers d'autres plans. Il permet à celui qui le lance de percevoir tout seuil ou portail, actif ou non, sur une distance de 18 mètres devant lui. Scruter une direction (sur les quatre possibles) prend un round entier. Le jeteur de sorts doit être totalement concentré, si bien qu'il ne peut que tourner sur lui-même pendant que son sort est effectif ; tout autre déplacement annule son sort.

Une fois qu'il a détecté un portail, il peut tenter de déduire où mène celui-ci et quelle en est la clé éventuelle. Chaque information requiert un jet de sauvegarde ; si l'un des deux est raté, le jeteur de sorts ne peut plus rien apprendre d'autre sur le portail concerné. Le joueur peut choisir laquelle des deux informations il cherche à obtenir en premier. S'il a déjà vu fonctionner le portail, il bénéficie d'un bonus de +2 sur son jet de sauvegarde.





# CONNÂÎTRE LE JARGON

Un pauvre bougre aura sans doute été azimuté par toute cette accumulation de jargon ; arrivé ici, il risque de se demander s'il n'est pas qu'un quoqueret. Mais n'importe quel matois peut apprendre le soltif des choses. Avec un peu de bonne volonté, il branlera bientôt son râtelier comme un véritable affranchi ; il pourra jouer un air à un grossium et envoyer cagner un chevalier de la gueuserie.

Hein ?

Les lecteurs qui sont arrivés jusqu'ici ont probablement remarqué les termes d'argot qui parsèment tous les ouvrages consacrés à PLANESCAPE, les rendant plus amusants à lire mais aussi plus difficiles à comprendre. C'est pourquoi vous trouverez ci-dessous un glossaire de toutes les expressions bizarres qui y sont employées.

La "Voix" de PLANESCAPE est unique, et contribue grandement à instaurer l'ambiance appropriée. Pour en tirer le meilleur parti, le MD ne doit pas hésiter à employer les expressions proposées lorsqu'il s'adresse à ses joueurs. Ainsi, son univers prendra vie plus rapidement sous les yeux de ces derniers. Faire dire à un factol : "Je veux voir cet enfumé de voleur garrotté ou gravé dans le marbre," c'est quand même beaucoup plus coloré que de lui faire dire : "Je veux que vous me le rameniez mort ou vif." Pour vous aider à employer tous ces termes au mieux, nous avons tenté d'expliquer quand et comment les glisser dans une conversation.

Mais attention : trop de termes d'argot dans une même phrase risquent de sonner un peu bizarrement — comme le premier paragraphe de cette section. Le MD n'a pas besoin de les employer à chaque opportunité ; et s'il trouve l'un d'entre eux complètement stupide, il n'est





pas obligé de l'employer du tout. N'utilisez que des termes que vous trouvez naturels, et laissez les autres de côté.

Parallèlement, n'hésitez pas à en rajouter de nouveaux à cette liste. Voici un petit truc qui vous permettra de rester dans le ton : la plupart des expressions employées ici sont tirées du vocabulaire des voleurs, des filous et des colporteurs des XVII<sup>e</sup>, XVIII<sup>e</sup> et XIX<sup>e</sup> siècles. Bien entendu, nous n'avons pas retenu toutes celles qui existaient : certaines seraient trop hermétiques pour des oreilles modernes. Choisissez des termes légèrement archaïques et bizarres, mais qui peuvent quand même évoquer quelque chose à vos joueurs. N'hésitez pas au besoin à modifier la signification ou l'emploi d'une référence historique.

**AFFRANCHI** : Toute personne experte, sage ou particulièrement compétente dans son domaine. Un champion gladiateur ou un magicien de haut niveau sont des affranchis. Désigner quelqu'un sous ce terme est une marque de respect.

**APLANIS** : Ainsi désigne-t-on les êtres planaires, généralement les tieffelins, qui ont un aspect "presque" humain mais que les plans ont transformé physiquement.

**ARBRE MORT** : La potence, c'est-à-dire l'endroit où finissent certains biges après avoir été garrottés.

**AZIMUTÉS** : Les fous, et tout spécialement ceux de Sigil, qui ont été "frappés" par l'impossible immensité des plans.

**BÂCLE-ÇA** : Une façon presque polie de dire "Tais-toi" ou "Ne me parle pas de ça." Cette expression courte et imagée peut être utilisée en guise d'avertissement : "Bâcle-ça, Jannos ; y'a des Hommes-Poussière dans tous les coins."

**BÉJAUNES, LES** : Ceux qui ne comprennent rien à rien — généralement, les primaires. Si vous traitez un planaire de béjaune, attendez-vous à une bagarre dans les secondes qui suivent.

**BIBARD** : Un ivrogne — surtout s'il a visiblement connu des temps meilleurs. La majeure partie des habitants de Sigil ne manifestent aucune sympathie envers les bibards.

**BIBE** : Boisson, vin ou bière bon marché et à peine consommable.

**BIGE** : Un imbécile ; en particulier quelqu'un qui s'est attiré des ennuis alors qu'il aurait très bien pu les éviter.

**BLED** : Toute ville plus petite que Sigil, soit par la taille soit par l'esprit — c'est du moins ainsi que le voient les habitants de Sigil. Les autres péquins ne sont pas toujours d'accord.

**BOUGRE** : Un malheureux, une pauvre âme. Généralement utilisé pour témoigner de la sympathie à un matois malchanceux, ou de l'ironie envers ceux qui s'attirent des problèmes tout seuls.

**CAGE, LA** : C'est un surnom que les natifs du coin utilisent pour désigner Sigil. Il est dérivé de **CAGETTE** (voir ci-dessus) et n'a donc rien de très flatteur.

**CAGETTE** : Une cellule ou tout ce qu'on peut lui comparer.

**CAGUER** : Une expression à usages multiples et généralement insultants : "Prends un bout de bois et va caguer, bibard."

**CASE** : La maison ou l'endroit où vit un matois.

**CHANSON, LA** : Expression synonyme de nouvelles, d'actualité locale, ou de tout ce qui a trait aux événements. "C'est quoi, la chanson ?" est une façon de demander à un lascar quelles sont les dernières informations qu'il a récoltées.

**CHAOTEUX** : Surnom des Xaositectes, qui décrit assez bien leur mentalité.

**CHEVALIER DE LA GUEUSERIE** : Un voleur, un tricheur et un menteur — cette expression n'est bien évidemment pas un compliment ; à moins bien sûr que celui auquel on l'applique ne souhaite justement passer pour un voleur, un tricheur et un menteur.

**CHIFFRONNIER** : Surnom des membres de l'Ordre Transcendantal — la plupart des gens n'arrivent tout simplement pas à comprendre ce qu'ils racontent.

**CRACHER AU BASSINET** : Signifie payer même quand on n'a pas envie de le faire : "Crache au bassinnet ou tu ne sortiras pas d'ici vivant."

**DÉDALES, LES** : Les petits pièges vicieux conçus par la Dame des Douleurs à l'intention des apprentisdictateurs. Est devenu synonyme de toute punition particulièrement méritée : "Il finira dans les Dédales, et j'avoue que je ne le plaindrai pas."

**EMPAILLER** : Trahir quelqu'un ou user de mensonges. Être un empaillleur est la pire chose dont on puisse accuser un matois.

**ENFUMÉ** : Une façon pas particulièrement amicale de traiter quelqu'un d'idiot : "T'as compris ce que cet enfumé de magicien voulait qu'on fasse ?"

**ESTAMPER** : Rouler quelqu'un en lui volant son argent ou en trompant sa confiance. Un bon guide prévient toujours un matois que quelqu'un tente de l'estamper. Les voleurs se vantent souvent d'avoir "estampé un quoqueret dans la rue."

**GARNICHE** : Un pot-de-vin : "Donne son garniche à ce stupide petit employé et il nous fichera la paix."

**GARROTTÉ** : Arrêté.

**GRAVÉ DANS LE MARBRE** : Mort.

**GREFFIERS** : Une faction de Sigil qui pense que la connaissance des lois physiques peut permettre à un matois de contrôler n'importe quoi. Inutile de discuter logique avec ses membres.

**GROSSIUM** : Ce que tout le monde veut être à Sigil : quelqu'un qui possède de l'argent et de l'influence. Les factols sont automatiquement considérés comme des grossiums. Il est de mauvais goût de se désigner ainsi ; ce terme n'a de valeur que dans la bouche des autres lorsqu'ils parlent de vous.

**GUEUSERIE** : Le vol, ou toute autre activité illégale. Un "gueusard en sursis" est un voleur qui a probablement eu affaire aux Rectifieurs.

**GUITOUNE** : Tout endroit dans lequel un matois peut passer la nuit, et tout particulièrement les petits

hôtels borgnes de la Ruche ou d'ailleurs. Les propriétaires de bonnes auberges se vexent si l'on désigne leur établissement sous ce nom.

**HARMONIUM** : Une faction des plans dont le slogan pourrait être : "Faites-le à notre façon ou ne le faites pas."

**HOMMES-DIEUX** : Une faction des plans dont les membres pensent que tout un chacun a une chance de devenir une puissance.

**HOMMES-POUSSIÈRE** : L'une des factions de Sigil. Ses membres pensent que tout le monde est mort. Voir le *Manuel des plans pour le joueur* pour plus d'informations.

**INDÈS** : Une faction des plans dont les membres vivent comme bon leur semble, sans prêter allégeance à quiconque. Certains les jugent indignes de confiance ; mais ils sont très utiles en tant que mercenaires.

**INSCRIT AU LIVRE DES MORTS** : Mort.

**JONC** : L'objectif du pauvre ; l'argent. "Ça va vous coûter beaucoup de jonc," dit-on lorsqu'on exige un garniche substantiel.

**JOUER DE LA CORDE** : Ce qui arrive aux criminels condamnés qui ne réussissent pas à jouer un air à la loi. Les voleurs sont les seuls à utiliser cette expression.

**JOUER UN AIR** : S'échapper ou filer entre les griffes de quelqu'un. Piller la demeure d'un tanar'ri sans se faire prendre, c'est lui jouer un air.

**LASCAR** : Une manière neutre de se référer à une personne, généralement un homme de main ou un guerrier.

**MARQUÉS, LES** : Une faction des plans dont les membres pensent que s'ils disposent de quelque chose, c'est parce que cela leur appartient ce qui ne convient pas toujours aux autres.

**MATOIS** : Terme susceptible de se référer à n'importe qui, mâle ou femelle, faisant preuve d'un peu d'audace ou de ressources. Plus flatteur que bige.

**MÉFIEUX** : Susplicieux, sur ses gardes. Ce qu'un lascar devrait être s'il pense qu'il risque de se faire peler.

**MORNÉ** : Membre de la Morne Cabale.

**MURS** : Désigne les impasses des Dédales, mais aussi une situation impossible ou désespérée : "Il va se cogner aux murs s'il essaye de mentir à un factol."

**OUTRÉ** : À l'extérieur des Plans Extérieurs. Un péquin qui se trouve dans le Plan Élémentaire de l'Eau est outré. Ce terme vient de Sigil, que ceux qui ont adopté cette

expression considèrent comme le centre du multivers.

**OUTREVILLE** : Même chose que ci-dessus, mais désigne un péquin qui se trouve en Outreterre (mais pas à Sigil).

**PELER** : Un escroc est un peleur, une escroquerie est une pelade. On utilise plus souvent le verbe peler. Peler un tanar'ri est généralement une mauvaise idée.

**PÉQUIN** : Un type quelconque, n'importe qui, sans que l'usage du terme entraîne aucun jugement de valeur.

**PERDU** : Mort. "Il s'est perdu," signifie qu'il ne reviendra qu'à l'aide d'une résurrection.

**PERDUS, LES** : Une faction des plans dont les membres s'appellent en réalité les Athars. Ces derniers affirment que les puissances n'existent pas. Les prêtres aimeraient les voir se perdre pour de bon (conformément à la définition ci-dessus).

**QUOQUERET** : Un type particulièrement lent à comprendre. Synonyme d'idiot.

**RÂTELIER** : La bouche de quelqu'un, ainsi désignée à cause de ses dents, crocs ou autres appendices. "Arrête de branler ton râtelier," signifie : "Arrête tes boniments," ou : "Laisse tomber les menaces."

**RECTIFICATEURS** : Une faction des plans qui croit en la justice absolue.

**SENSATS** : Surnom des membres de la Société des Sensations, l'une des factions de Sigil, qui pense qu'il faut tout expérimenter pour tout comprendre.

**SIGNEURS** : Surnom des membres du Signe de l'Un, qui pensent que chaque être vivant est au centre de son propre univers.

**SOLTIF** : Tout ce qui est secret est un soltif. "Voilà le soltif" est une façon de dire : "J'ai un secret et je vais le partager avec toi."



**C**ET OUVRAGE EST EXCLUSIVEMENT DESTINÉ AU MAÎTRE DE DONJON. VOUS Y TROUVEREZ UNE DESCRIPTION DE L'INCROYABLE VILLE DE SIGIL, DES QUARTIERS GÉNÉRAUX DE FACTIONS QU'ELLE ABRIE ET DU PLAN QUI L'ENTOURE : L'OUTRE-TERRE — AVEC TOUTS SES ROYAUMES ET SES PORTAILS VERS LE GRAND ANNEAU.

**V**OUS Y TROUVEREZ ÉGALEMENT DES SCÉNARIOS PRÊTS-À-JOUER, DE NOUVEAUX SORTS ET UN GLOSSAIRE DE TOUTS LES TERMES DE L'ARGOT PLANAIRE — BREF, TOUTES LES INFORMATIONS NÉCESSAIRES POUR GÉRER UNE CAMPAGNE DANS LES PLANS.



PLANESCAPE et le logo TSR sont des marques déposées appartenant à TSR, Inc. © 1994, 1996 TSR, Inc. Tous droits réservés. Imprimé en Espagne.

2600FXXX1901



PLANE

SCAPE™

CADRE DE CAMPAGNE



MANUEL  
DES  
PLANS  
POUR  
LE  
JOUEUR



Bienvenue, l'enfumé ! Bienvenue dans les autres mondes, au sein de la grande roue du cosmos. C'est un endroit extraordinaire ! Où mieux qu'ici un pauvre bougre peut-il côtoyer les terribles serviteurs des puissances supérieures, voguer sur l'océan astral, visiter les cours enflammées de la Cité d'Airain, voire combattre des fiélons chez eux ? Bienvenue dans les terres des vivants et des morts !

# BIENVENUE DANS LES PLANS

Bon, par où commencer ? Par Sigil, bien sûr – c'est le meilleur départ que l'on puisse envisager. Sigil, la Cité des Portes, la ville au seuil de tout ce qui importe. Il suffit de franchir une de ses portes pour débarquer sur Ysgard, d'emprunter une de ses ruelles pour découvrir les Abysses. Elle compte plus de portails qu'on n'en peut imaginer, et leur abondance ne nuit pas – oh, que non !

Prendre un verre avec un fiélon ? Discuter philosophie avec un deva ? Ici, cela peut arriver le même jour, le même après-midi, voire à la même table – à Sigil, rien d'impossible. De drôles d'individus courent les rues, et chacun peut se révéler ami, ou ennemi. Où donc des groupes d'aventuriers peuvent-ils inclure des humains, des elfes, des nains, des githzeraï, des bariaures et des tieffelins ? Où donc un matois bien nanti peut-il louer une nef githyanki ou une légion de mercenaires yugoloths ? La réponse, c'est Sigil et encore Sigil. Voici l'endroit rêvé pour vivre... ou mourir.

ALORS, COMME CA, TU DÉBARQUES,  
HEIN ? ET TU TE CROIS FORT  
SOUS PRÉTEXTE QUE TU LANCES  
QUELQUES SORTS ET QUE TU TE  
BALADES AU BOUT DE TA CORDE  
D'ARGENT ?

J'AI UNE NOUVELLE POUR  
TOI, BIGE.

MOI, JE VIS ICI. JE SUIS NÉ FORT.  
ALORS, POURQUOI TU NE NOUS  
FERAIS PAS UN JOLI DEMI-TOUR POUR  
RENTRER CHEZ TOI, HEIN ?

— TAVIS LE RUFFIAN,  
ACCUEILLANT UN VOYAGEUR  
ASTRAL À SIGIL

Pas étonnant que le moindre affranchi du multivers la considère avec les yeux du prétendant jaloux ! La Cage est le plus beau trésor qu'un prince tanar'ri ou un seigneur baatezu pourra jamais convoiter ! Certains grossiums ont déjà essayé de s'en emparer, mais Sigil sait se défendre. Elle a plus de moyens de fermer ses portes qu'on ne le conçoit. Et puis il y a les Dédales, les lieux de détention particulièrement gratinés qu'elle réserve aux dictateurs en puissance. Ceux qui s'y perdent deviennent azimutés, les pauvres – et il leur arrive de crier si fort que c'en est insupportable.

Mais Sigil n'est pas tout. En sortir, c'est découvrir les Plans, où les dieux ont leur trône, où fait rage la Guerre Sanglante, où se trouvent plus d'horreurs et de merveilles mêlées que sur aucun monde primaire. Il y a là assez de croisades, d'exploits, de récompenses et de mystères pour s'occuper des siècles durant, même si l'on peut s'interroger sur la pertinence d'engager l'exploration de telle ou telle contrée. Une fois trouvé la bonne porte, un petit pas suffit. Et des portes, tu l'auras compris, bige, il y en a partout...



TOUT DÉPEND DE TA POSITION.

— MARATHON, SEIGNEUR

## OÙ, ET QUOI ?

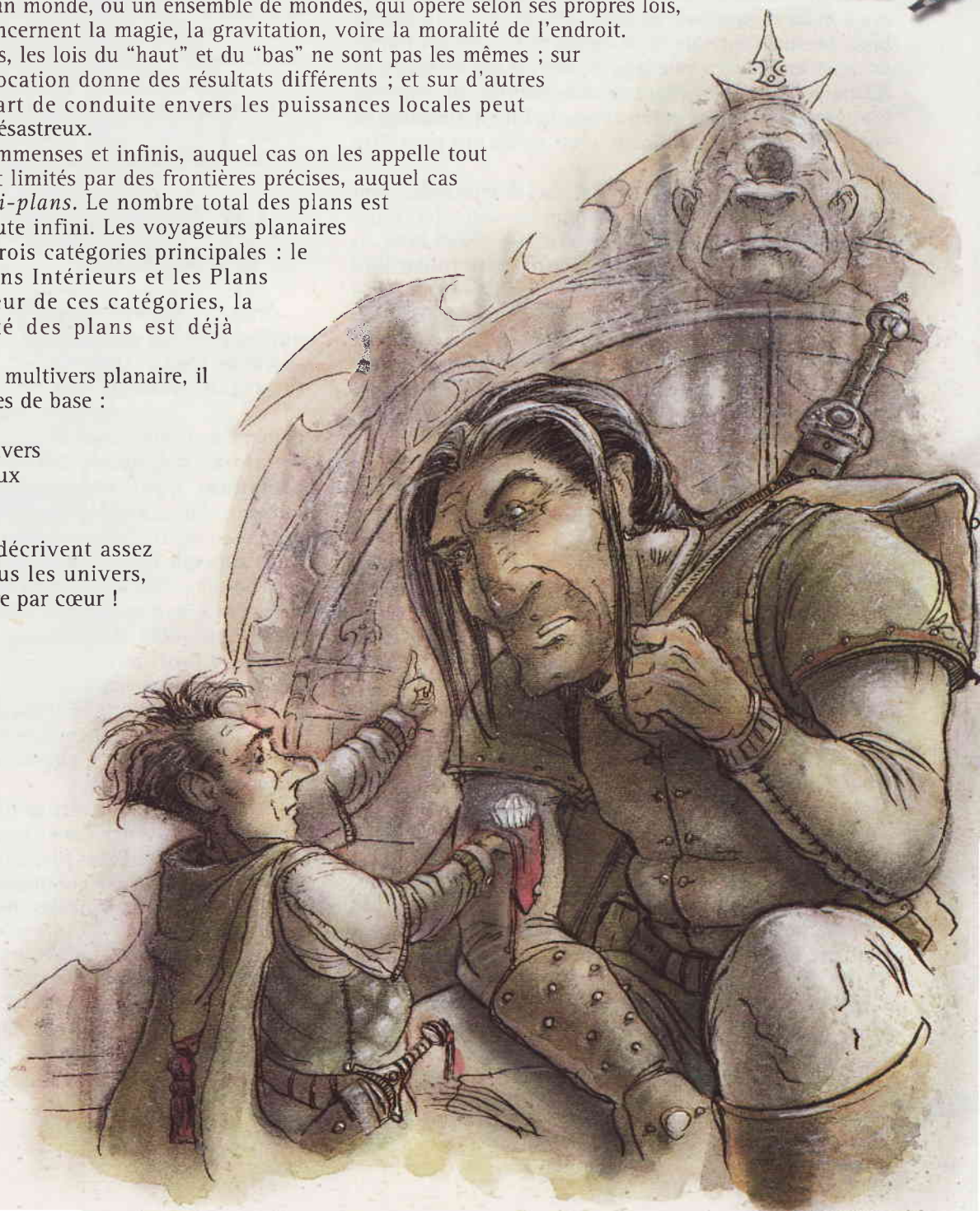
Avant de passer une porte, un péquin ferait mieux de prendre une bonne leçon de cosmologie — sinon, comment saura-t-il ce que sont les choses et où elles se trouvent ? D'abord, il importe de savoir ce qu'est un *plan*. Pour les philosophes barbus et chauves, un plan, c'est un monde, ou un ensemble de mondes, qui opère selon ses propres lois, y compris celles qui concernent la magie, la gravitation, voire la moralité de l'endroit. Sur certains de ces plans, les lois du "haut" et du "bas" ne sont pas les mêmes ; sur d'autres, la magie d'évocation donne des résultats différents ; et sur d'autres encore, le moindre écart de conduite envers les puissances locales peut entraîner des résultats désastreux.

Les plans sont soit immenses et infinis, auquel cas on les appelle tout bêtement des plans, soit limités par des frontières précises, auquel cas on les appelle des *demi-plans*. Le nombre total des plans est inconnu, mais sans doute infini. Les voyageurs planaires n'en connaissent que trois catégories principales : le Plan Primaire, les Plans Intérieurs et les Plans Extérieurs. À l'intérieur de ces catégories, la somme et la diversité des plans est déjà immense.

Pour comprendre un multivers planaire, il faut connaître trois règles de base :

- ◆ Le Centre du Multivers
- ◆ L'Unité des Anneaux
- ◆ La Règle des Trois

Comme ces vérités décrivent assez bien la structure de tous les univers, mieux vaut les apprendre par cœur !





## LE CENTRE DU MULTIVERS

Les lascars du Plan Primaire sont souvent très déçus d'entendre dire que leur petit monde n'est pas le centre de l'univers. Les planaires leur donnent ainsi le doux nom de *Béjaunes* (voir page 31). Les

membres d'une  
faction

appelée les  
*Signeurs* (voir  
page 28) peuvent arguer du  
contraire, mais en général les  
affranchis disent haut et fort que le multivers planaire  
n'a pas de centre précis. Tout dépend de ta position,  
bige. Les habitants de Sigil tiennent la Cité des Portes  
pour le centre du multivers, les citoyens du Plan  
Primaire considèrent leur monde comme le centre de  
l'univers, et les efrits clament que la Cité d'Airain est le  
centre de tout. Le problème, c'est qu'ils ont peut-être  
tous raison, ou tort.

Ils ont peut-être raison parce que, le multivers étant  
infini dans l'état de nos connaissances actuelles, toute  
position, quelle qu'elle soit, se trouve *bel et bien* au  
centre de tout. Les *Signeurs* ont bâti toute une  
philosophie sur cette évidence : "Je suis toujours au  
centre du multivers ; je dois donc être le centre de tous  
les univers." Bien sûr, les *Signeurs* n'ont pas tout à fait  
raison, car, si l'on suit ce raisonnement, *tout le monde*  
est au centre du multivers (les *Signeurs* ont un moyen  
astucieux de résoudre ce léger paradoxe : ils l'ignorent,  
tout simplement).

Bref, le fait est qu'aucun endroit du multivers n'est  
plus important qu'un autre. Ainsi, Mystara, sur le Plan  
Primaire, n'est en rien le lieu le plus puissant, le plus  
influent et le plus nécessaire de l'univers ; l'existence de  
tous les autres Plans et de toutes les autres puissances  
ne dépend pas de ce monde. Poussons le bouchon : les  
Abysses puent le Mal à l'état pur, mais, malgré tout ce  
que peuvent affirmer les fiélons qui habitent leurs  
strates innombrables, aucun autre Plan Extérieur ne  
courbe l'échine devant elles.

Certains coins – Sigil, pour n'en citer qu'un – sont  
cependant plus *utiles* que d'autres. L'importance, ce  
n'est pas une affaire de géométrie, bige.

## L'UNITÉ DES ANNEAUX

Un anneau, c'est un objet sans début ni fin.  
Rappelez-vous bien ce fait. L'anneau joue un rôle  
crucial dans la compréhension des plans. Sigil est un  
anneau, l'Outreterre est un ensemble d'anneaux, les  
Plans Extérieurs forment un anneau, les Plans  
Élémentaires forment un anneau – ainsi va le multivers,  
bige.

Sur les Plans Extérieurs, la *Grand-Route* est la bague  
de l'anneau, et tous les plans en sont les pierres

ornementales. Si l'on prend la Grand-Route, Méchanus  
mène à l'Achéron, l'Achéron à Baator, Baator à la  
Géhenne, et ainsi de suite. Sur cette route, l'ordre de  
succession ne varie jamais.

De plus, les puissances pensent elles aussi en termes  
d'anneaux – leurs boucles logiques sans fin ont tôt fait  
de former des nœuds coulants pour  
le lascar trop curieux ou trop  
distract.

## LA RÈGLE DES TROIS

"Jamais deux sans trois," dit-on. Ici, en  
effet, le nombre 3 a une grande importance.  
Tout vient par trois : Plan Matériel, Plans  
Intérieurs et Plans Extérieurs ; Bien,  
Mal et Neutralité ; Loi, Chaos et  
Neutralité ; primaire, planaire  
et suppliant (voir page 8).  
Constater la présence de deux  
éléments, c'est déjà se demander  
où est le troisième.

## LE GRAND DESSEIN

Bon, assez de  
philosophie. La question  
suivante, c'est : "Quel est  
le grand dessein des  
plans ?" La réponse  
dépend de l'interlocuteur.  
Un *Morné* (voir page 25)  
prétendra qu'il n'existe  
aucun schéma directeur,  
tandis qu'un *Dévo*t (voir page  
16) n'aura que gloire céleste innée  
à la bouche. Aucun ne répondra  
vraiment à la question. Le mieux,  
c'est peut-être de dégoter les  
*Greffiers* (voir page 18) pour les  
interroger. Leur réponse n'est sans  
doute pas plus intéressante qu'une autre,  
mais elle a au moins le mérite de tout classer  
sur de jolies petites étagères, et on obtient ainsi une  
image précise. La voici :

À la base, le multivers se divise en trois (vous vous  
rappelez la *Règle des Trois* ?) catégories principales – le  
Plan Primaire, les Plans Intérieurs et les Plans Extérieurs  
– qu'il convient par commodité, bien qu'elles soient  
reliées de multiples façons, de se figurer séparées les  
unes des autres.

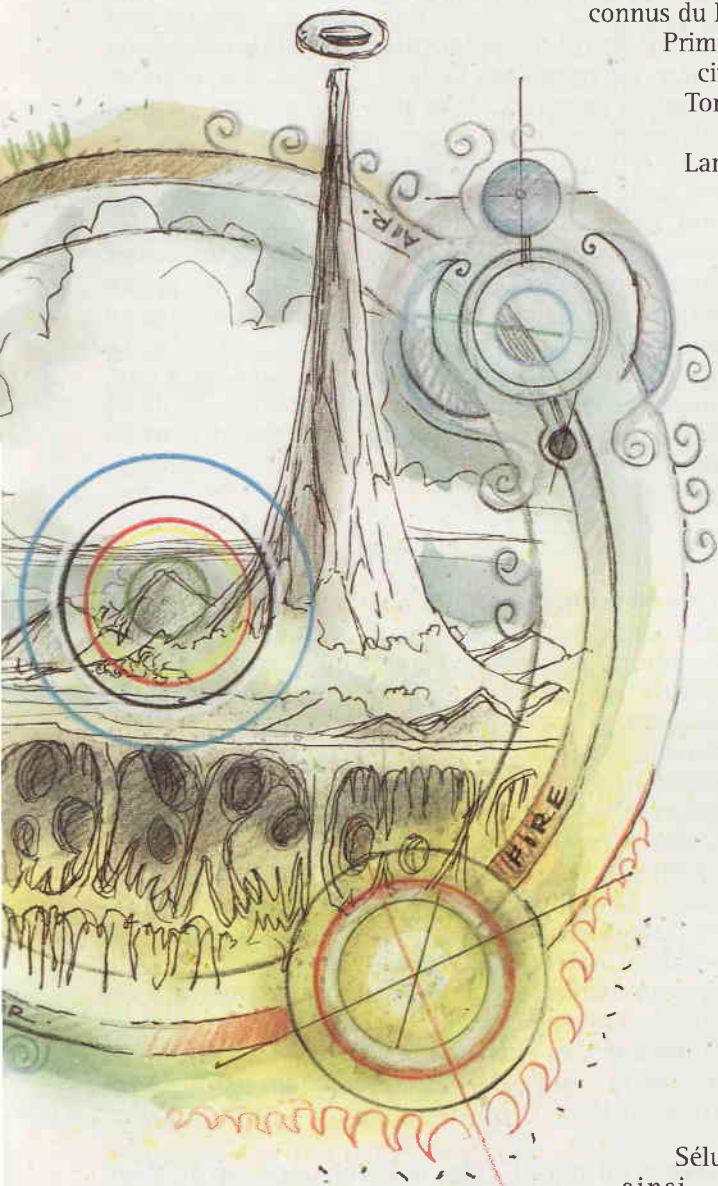
## LE PLAN PRIMAIRE

Le Plan Primaire est un seul et unique plan, mais il  
inclut de nombreux *mondes*. Si un monde peut se



composer d'une seule planète, il peut aussi être un système complet, avec des planètes, des lunes, des astéroïdes, des comètes, des étoiles – et plus encore. Chacun est scellé dans sa *sphère de cristal*, et cette sphère est suspendue dans un courant ambré baptisé le *phlogiston* (les affranchis peuvent voyager d'une sphère à l'autre par le phlogiston, à l'aide d'un procédé appelé le *spelljamming*, mais ce n'est ni le lieu ni l'heure d'en discuter).

Parmi les mondes les plus connus du Plan Primaire, citons Toril et ses Larmes de



Séluné, ainsi que Krynn, ses trois lunes et ses étoiles à éclipse. Ceux-là et bien d'autres sont des lieux uniques, aux cultures et aux cieux bien particuliers, mais on les appelle simplement des "mondes." De fait, tout monde non planaire se trouve quelque part sur le Plan Primaire, tant que l'on sait où chercher. Les différences entre les divers mondes du Plan Primaire s'expliquent par l'évolution naturelle, ainsi que par l'état actuel de la culture, de la magie et de la science qui prévaut ici ou là.

## LES PLANS INTÉRIEURS

Ce sont les anneaux des éléments, les matériaux de construction du Plan Primaire. Il y a – tu as deviné, bige – trois sortes de Plans Intérieurs : les élémentaires majeurs, les para-élémentaires et les quasi-élémentaires.

Les Plans Élémentaires se composent des six univers dominants : le Feu, l'Air, la Terre, l'Eau, le Positif et le Négatif. Leur union engendre les Plans Para-Élémentaires et Quasi-Élémentaires. Les premiers résultent des mariages entre la Terre, l'Air, le Feu et l'Eau, les seconds de leurs épousailles respectives avec les Plans Négatif et Positif.

On dira de ces plans qu'ils sont extrêmement "simplistes". Chacun se base sur un seul élément, à la quasi-exclusion de tout autre – le Plan du Feu est rempli de feu et de créatures de flammes, le Plan de la Terre de terre et d'êtres rocaillieux, et ainsi de suite. Pour la majorité des primaires et des planaires, voyager et survivre sur les Plans Élémentaires n'a rien d'une partie de plaisir.

## LES PLANS EXTÉRIEURS

C'est sur les Plans Extérieurs que l'on trouve le plus grand de tous les anneaux, du moins selon certains planaires. Primaires et élémentaux ont tendance à éprouver un vif désaccord avec cette opinion, mais il refusent de reconnaître la beauté majestueuse de ce royaume. Les Plans Extérieurs abritent les puissances, des déités qui, pour une raison ou pour une autre, se prennent d'intérêt pour les faits et gestes des mortels. C'est ici que l'on rencontre dieux, demi-dieux et fiélons, ainsi que suppliants, planaires et nombre d'autres créatures.

Les Plans Extérieurs sont donc disposés en un immense anneau, et chaque Plan est son propre univers. Certains ont des limites, d'autres non. Tous sont reliés à leurs voisins immédiats par des portails fixes – et le sentier qui les unit s'appelle la Grand-Route. Nanti d'une carte des portails, un lascar peut suivre la circonférence des Plans Extérieurs – pourvu que les fiélons le laissent filer, bien sûr...

Là où les mondes primaires se différencient par leur évolution naturelle, technologique et magique, et les Plans Élémentaires par leur substance, les Plans Extérieurs se différencient par leur *moralité*. Chacun s'accorde à un alignement particulier, que la contrée et ses biges reflètent de façon plus ou moins subtile. Une puissance choisira elle aussi de s'établir sur un Plan du même alignement que le sien. Les Limbes sont chaotiques et en perpétuel changement, les Abysses violentes et mortelles ; Méchanus est rigide et hiérarchisé, le Mont Céleste paisible.

Les Plans Extérieurs se répartissent en... trois groupes principaux, bien sûr : les Plans Supérieurs du Bien, les





STÉRILE ET DÉSOLÉ ? CERTES.  
MAIS NUL NE TRAVERSE LE VIDE  
ARGENTÉ À NOTRE INSU.

### — SIVISK IMCHAL, GITHYANKI

Plans Inférieurs du Mal et les Plans Frontaliers de la Neutralité. Un bon conseil : les Plans Inférieurs sont le théâtre perpétuel de la Guerre Sanglante, le conflit qui oppose depuis une

éternité les tanar'ris et les baatezus. Mourir bêtement y est chose facile.

## LES SENTIERS INTERPLANAIRES

Ces trois groupes de plans ne constituent pas tout le multivers. Ils ne sont pas gentiment rangés les uns contre les autres. Les routes et les fleuves qui les relient assurent un minimum de cohésion au multivers. Après tout, comment se déplacer si on n'a pas de sentier pour ce faire ? Il y a donc trois façons de voyager sur les Plans (exception faite des portes de Sigil, qui amènent instantanément là où on veut aller — ou presque). Ces trois moyens de transport ont chacun leur utilité, car on n'a pas partout accès à tous.

### LE PLAN ÉTHÉRÉ

L'Éthéré est le conduit qui relie le Plan Primaire aux Plans Intérieurs. Ses vapeurs effleurent le Plan Primaire en tous points ; sa toile d'araignée spectrale englobe aussi l'intégralité des Plans Intérieurs. Être au courant de sa présence ne sert de rien, cependant — il faut de la puissance pour briser les parois planaires.

Sorts et objets magiques y parviennent, quand on en dispose. D'autre part, les vortex — les rares endroits où les Plans Élémentaires saignent dans le Primaire — peuvent raccourcir le voyage en emmenant un bougre tout droit du Primaire à l'un des Plans Intérieurs — certains poussent même la prévenance

jusqu'à le ramener (un volcan en activité est le lieu le plus propice à la présence d'un vortex vers le Plan du Feu, par exemple).

Certains prétendent que l'Éthéré n'est qu'un grand vide brumeux. Ceux-là sont des menteurs, car ce plan est au contraire le siège d'une très grande activité. Sur ses bords (il est infini et il touche tout, mais il a quand même des bords — va comprendre, bige), on peut

voir dans les plans adjacents. En s'éloignant de la frontière, on entre dans l'Éthéré Profond, qui n'évoque rien tant qu'un océan. Un péquin peut y nager pendant des lieues et des lieues sans effleurer quoi que ce soit, pour se retrouver soudain confronté à une île à la dérive dans le brouillard. Il s'agit d'un demi-plan, un monde de poche doté de ses lois et de ses réalités propres. Il arrive que Sigil en expulse un sur les ordres de Notre-Dame des Douleurs — un Dédale, une prison spécifique destinée à l'un de ses conquérants en puissance — ou qu'un sorcier en "cultive" un autre. La plupart sont relativement sûrs, mais sur l'un d'eux, selon la rumeur, règne une terreur absolue. Et ils ne sont guère nombreux, ceux qui reviennent pour en parler.

### LE PLAN ASTRAL

L'Astral est le sentier qui relie le Plan Primaire aux Plans Extérieurs. Sur le Primaire, il touche n'importe quel endroit, tout comme l'Éthéré, mais ces deux plans — l'Astral et l'Éthéré — ne se rencontrent *jamais*. Le Plan Astral a une connexion avec chacun des Plans Extérieurs — il suffit de savoir où trouver la porte.

Certains prétendent que parcourir l'Astral, c'est effectuer le voyage le plus difficile qui soit. La plupart sont des primaires, qui doivent accepter la corde d'argent qui les relie à leur corps resté sur le Plan Primaire. Les planaires n'ont pas ce problème, certes, mais franchir la frontière du Plan Astral leur est cependant difficile. Le meilleur moyen, c'est la *projection astrale*, accordée par les puissances à leurs serviteurs. Les magiciens préfèrent les objets magiques. Les itinéraires les plus directs passent par les *conduits* et les *moires*, qui peuvent conduire un péquin tout droit depuis le Primaire jusqu'à l'un des Plans Extérieurs.

Même s'il paraît vide, le Plan Astral est le siège d'une activité intense. Les voyageurs doivent se préparer à croiser des githyanki, car ils vivent dans ce néant argenté où flottent leurs vastes forteresses et voguent leurs nefes. Et ils ne sont pas seuls ici. Il faut compter avec des dangers encore plus grands (à tous les sens du terme) tels que les cuirassés astraux, les baleines astrales, et ces îles qui ne sont autres que les cadavres en putréfaction de puissances mortes. La plupart des voyageurs s'attachent à quitter le coin au plus vite.

## L'OUTRETERRE

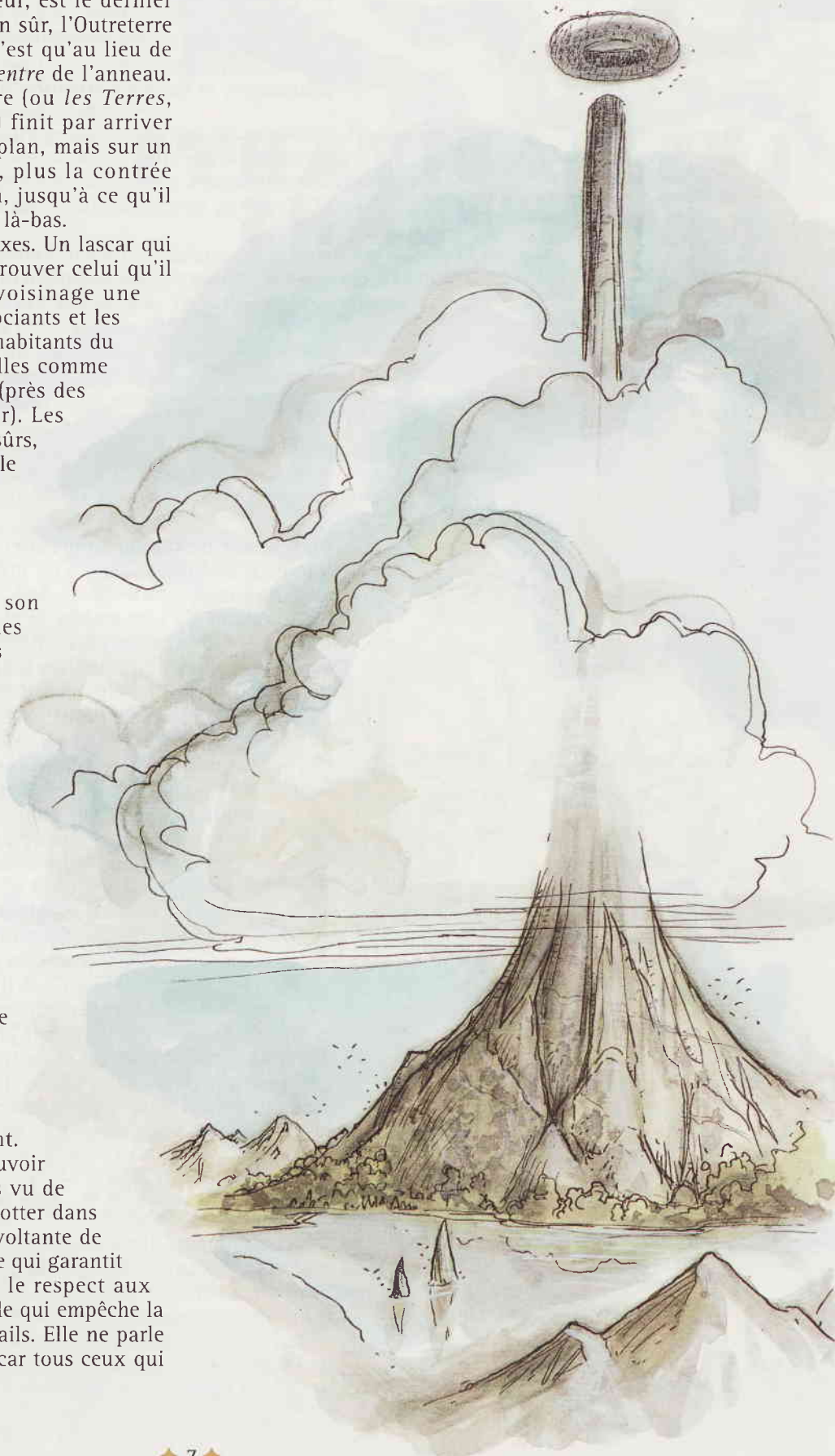
L'Outreterre, dont Sigil est le cœur, est le dernier sentier vers les Plans Extérieurs. Bien sûr, l'Outreterre est un de ces plans. La différence, c'est qu'au lieu de faire partie de l'anneau, elle est le *centre* de l'anneau. Un péquin qui traverse l'Outreterre (ou *les Terres*, comme certains aiment à l'appeler) finit par arriver ailleurs – non point ailleurs sur le plan, mais sur un autre plan. Plus il s'en rapproche, plus la contrée ressemble à son plan de destination, jusqu'à ce qu'il atteigne un portail qui conduit d'ici à là-bas.

Dans les Terres, les portails sont fixes. Un lascar qui connaît la chanson saura toujours trouver celui qu'il cherche. Beaucoup ont dans leur voisinage une petite ville où se retrouvent les négociants et les mercenaires qui ont à faire avec les habitants du plan desservi par le portail – des villes comme Glorium (près d'Ysgard), Pestemort (près des Abysses) et Thorace (près de Baator). Les unes sont des bourgs tranquilles et sûrs, les autres presque aussi horribles que le plan dont chacune garde l'entrée.

## SIGIL

Mieux vaut le répéter : Sigil n'a son pareil nulle part. Cette cité abrite des portes pour toutes les destinations possibles dans le multivers : les mondes du Plan Primaire ; les Plans Para-Élémentaires, Quasi-Élémentaires, et Élémentaires ; les brumes de l'Éthéré et leurs demi-plans ; le vide argenté de l'Astral ; tous les plans, toutes les strates des Plans Extérieurs. Mais il y a un hic – connaître l'existence des portes et les trouver, ce sont deux choses différentes. Certaines se déplacent, d'autres sont gardées, d'autres encore sont cachées. Mais, comme chaque faction en a bien conscience, la clé du pouvoir réside dans le savoir.

Connaître l'emplacement d'une douzaine de portes et leur destination ne fait pas d'un matois un des grossiums de Sigil, cependant. Un bige ignorera tout du véritable pouvoir sur l'Outreterre tant qu'il n'aura pas vu de ses yeux Notre-Dame des Douleurs flotter dans les rues, entourée d'une barrière virevoltante de lames scintillantes et acérées. C'est elle qui garantit la sécurité de Sigil, elle qui impose le respect aux lascars les plus puissants de la cité, elle qui empêche la Guerre Sanglante de franchir les portails. Elle ne parle à personne, et personne ne lui parle, car tous ceux qui s'y risquent finissent azimutés.





Les biges du Plan Primaire sont souvent stupéfaits de voir à quel point les plans sont peuplés. Ces pauvres bougres ignorent qu'ils ne sont pas le centre du multivers. Bien sûr qu'il y a beaucoup de créatures sur les plans, elles y habitent ! Elles se répartissent en *primaires*, *planaires*, *suppliants*, *potentiaires* et *puissances*, et mieux vaut éviter de les confondre si on tient à la santé (prendre un planaire pour un suppliant peut se révéler dangereux).

# LES HABITANTS DES PLANS

## LES PRIMAIRES

"Primaires", c'est le terme poli — on les appelle le plus souvent *Béjaunes* ou *Externes*. Les primaires sont des voyageurs mortels nés sur n'importe quel monde du Plan Primaire qui se risquent loin de leur petit royaume. Il s'agit en général d'humains, de nains et autres, mais réfléchissez

bien avant de ranger le premier passant venu dans cette catégorie (malheur au bige qui traite un githzeraï de primaire !). Beaucoup sont juste de simples visiteurs venus sur les plans pour un motif quelconque, mais certains s'y sont établis, le plus souvent à Sigil. On en trouve aussi quelques-uns sur les Plans Extérieurs (en général dans les strates supérieures). Par ailleurs, les mages primaires aiment à se créer des demi-plans dans l'Éthéré, mais c'est plutôt rare.

*Les primaires ont un gros avantage sur les indigènes : la magie liée aux plans ne les affecte en rien.* Alors qu'un planaire peut subir les effets des sorts qui protègent, conjurent ou bannissent, un primaire y est immunisé — jamais une *conjuración de monstres* ne l'éloigne sans prévenir, ni une *parole divine* ne le renvoie sur son monde natal. Et il n'est pas considéré comme un être outreplanaire au regard d'une *protection contre le mal*.

Mieux vaut respecter les primaires, malgré leurs idées un peu étranges. Venir sur les plans demande du pouvoir, et bon nombre d'entre eux sont susceptibles d'attaquer au premier regard en coin. Bien sûr, tous ne sont pas puissants, mais on ne sait jamais, avec leurs drôles d'habitudes. Il faut se rappeler qu'ils ne connaissent pas les coutumes. Ils tiennent leur monde pour le centre de l'univers, et ils n'ont jamais entendu parler de la *Règle des Trois* ni de l'*Unité des Anneaux*. Prompts à taxer de mauvaise une créature qui porte des cornes, ils sont faciles à estamper, mais très ombrageux s'ils s'en avisent. Soyez prudent avec un primaire, au moins jusqu'à ce qu'il vous ait montré de quelle étoffe il est fait.

## LES PLANAIRES

Ici, la plupart des gens sont des planaires, des êtres qui sont nés et qui ont grandi sur les plans. Les planaires ne sont pas tous d'horribles monstres, contrairement à ce que croient souvent les primaires mal informés, mais peuvent être humains, demi-elfes, githzeraï, et ainsi de suite, voire plus exotiques. Les primaires ont également l'outrecuidance de croire que ces mêmes humains et demi-elfes ne sauraient être natifs des Plans Extérieurs et que ces races sont originaires du Plan Primaire.

EAUPRØFØNDE ?

JAMAIS EN+ENDU PARLER.

— FAC+ØLE PEN+AR,  
GARDE FA+ALE

MÉCHANUS ?

C'ES+ CHEZ MØI.

UN ENDRØI+ IDÉAL —  
CHACUN RES+E À SA PLACE.

— FAC+ØL HASHKAR,  
GREFFIER



Les planaires ont aussi leurs faiblesses. Ils sont, de fait, outreplanaires, et subissent donc les effets de sorts comme *protection contre le mal*, *parole divine* et *pacte*. De plus, comme si cela ne suffisait pas, ils risquent d'être entraînés sans préavis vers le Plan Primaire par le biais d'une *convocation de monstres* ou autre magie de la même eau.

Les suppliants *détestent* quitter leur plan, car la "mort" au loin signifie l'oubli. En fait on ne peut non plus les ressusciter chez eux ; l'essence d'un suppliant tué se mêle à son plan, mais il préfère ce destin au néant. Une puissance aura bien besoin un jour ou l'autre de lever une armée, et elle se composera alors de suppliants, mais c'est le *seul* motif pour lequel ils





accepteront de quitter leur terrain d'élection – afin d'obéir au patron. Ils considèrent tout ce qui leur échoit comme une mise à l'épreuve. Ils ne sont pas pressés de mourir, mais ils en prendront le risque calculé. Par exemple, un suppliant guerrier sur Ysgard se ruera au combat parce qu'il estimera toujours juste et glorieux d'agir ainsi.

Un suppliant n'est jamais un personnage-joueur, mais apparaît souvent en tant que personnage-non-joueur de niveau 0 ou 1. Seule une promotion au statut de potentiaire lui permettra de gagner des niveaux ou des capacités supplémentaires. Dans une campagne de

PLANESCAPE, les suppliants

jouent les mêmes

rôles que les

roturiers des

mondes

primaires – gardes,

valets, espions, fermiers,

taverniers, etc. – mais

différent de ces mêmes

roturiers en ce qu'ils ont

un but suprême dans la vie :

fusionner avec le plan sur lequel ils résident.

PUISSENT LES DIEUX

NOUS GARDER DE L'ENNUI

FAIT PLAN QU'ES+

MÉCHANUS !

— FAC+OL KARAN,

CHA+EUR

## LES PŒTENTIAIRES

L'Externe qui tient chaque planaïre pour un potentiaire se trompe. Les potentiaires sont les êtres – primaires, planaïres, voire suppliants – élus pour servir d'agents aux puissances. En général, le péquin choisi prend la forme d'une créature appréciée de la déité – un rutterkin mauvais ou un deva bon, par exemple. En de très rares occasions, la transformation est remplacée par l'octroi de pouvoirs spéciaux. Les potentiaires sont des serviteurs *jurés* qui suivent les ordres de leur déité le plus fidèlement possible compte tenu de leur alignement – les bons sont d'une loyauté et d'une obéissance absolues, les mauvais d'une fourberie totale, même envers leur maître. Sur les Plans Supérieurs, un potentiaire s'élève par ses mérites. Sur les Plans Inférieurs, il réussit en trouvant une manière maligne et astucieuse d'aider son grossium.

Un potentiaire n'est jamais un personnage-joueur, sauf si une puissance en décide autrement. Normalement, c'est un personnage-non-joueur d'élite qui sert une puissance. Ses pouvoirs lui étant octroyés par la divinité qui l'a promu, ses talents varient selon l'ampleur de la tâche assignée. Des potentiaires peuvent se joindre à des personnages-joueurs, ou leur mettre des bâtons dans les roues.

## LES PUISSANCES

Enfin, il y a les puissances, ou plutôt les *Puissances* : les déités régnant sur les Plans. Les Athars (voir page 17) prétendent que les dieux n'existent pas, mais qu'ils aient tort ou raison importe peu, en fin de compte, car

les puissances existent, et elles possèdent plus de pouvoir dans leur petit doigt (pour celles qui en ont, bien sûr) qu'un mortel n'en détiendra jamais au cours de sa vie. Gare à toi si tu t'avises de parler d'elles, bige, car elles peuvent avoir mauvais caractère au point de retourner un péquin comme un gant tout en le laissant en vie, ou encore l'expédier au plus profond des Abysses sans carte du coin.

En fait, les puissances (à l'exception des Guerriers Sanglants) s'intéressent moins aux Plans Extérieurs qu'au Plan Primaire. Il semble qu'elles tirent leur force des mondes de ce plan-là, et plus précisément de l'énergie de leurs adorateurs. Sans cette énergie, elles mourraient – dans la mesure où un immortel *peut* mourir. Entraîner la mort d'un dieu n'est pas chose aisée, cependant, car il faudrait d'abord qu'il ne lui reste aucun fidèle sur aucun monde primaire (pas évident, non ?). Bien avant de mourir, une puissance s'affaiblira jusqu'à ce que son corps soit expulsé des Plans Extérieurs pour dériver dans l'Astral. Là, elle pourra s'accrocher à la vie pour l'éternité ou pourrir – et rejoindre le royaume d'un hypothétique dieu suprême. En règle générale, ce destin n'a que peu d'attrait pour les puissances, qui feront tout ce qui est en leur pouvoir pour s'en prémunir (comme elles ont l'habitude d'être les huiles des huiles, nul ne saurait les en blâmer).

Ceci dit, les puissances se gardent bien d'ignorer leurs fidèles des Plans Extérieurs. Une déité doit se protéger de ses semblables, après tout. Ses prêtres planaïres ont donc aussi leurs sorts et leurs pouvoirs conférés, et peuvent parfois se voir appelés pour une mission spécifique. Ce serait un sacré privilège que d'être choisi pour un raid sur Baator à seule fin d'y récupérer une fleur. Regimber coûte beaucoup plus cher, aussi les prêtres sont-ils rares à refuser un pareil honneur.

## CRÉER UN PERSONNAGE-JOUEUR

Avant d'entreprendre la création d'un personnage, demandez au MD quel type de campagne il compte faire jouer, car cela affecte le choix des races et des profils. Les choix proposés pour une campagne de PLANESCAPE sont les suivants :

◆ **PERSONNAGES PRIMAIRES ET PLANAIRES** : Cette option, la plus large, permet au MD de gérer des aventures partout dans le multivers. Tous les produits de la gamme PLANESCAPE vont dans ce sens. Les joueurs peuvent choisir les races, les classes et les profils de cette gamme ou d'un monde primaire quelconque (tant que le MD y consent), mais ils doivent décider d'être primaires ou planaïres. Dans ce cas, le groupe peut comprendre un rôdeur demi-elfe de Toril, un paladin bariature des Terres des Bêtes, un gnome bricoleur de Krynn, et ainsi de suite. Sigil, seuil des Plans, accueille toutes les races.

♦ **PERSONNAGES PRIMAIRES SEULEMENT** : Le MD utilise le décor de campagne de PLANESCAPE pour des aventures isolées. Les factions et les personnages décrits ici ne peuvent servir à créer des personnages primaires, mais les joueurs peuvent choisir les races, les classes et les profils d'un monde primaire quelconque. Ainsi, un groupe basé sur le monde de campagne de DARK SUN peut inclure un gladiateur demi-géant ou un préservateur humain, mais pas un prêtre githzerai ni un guerrier bariaure de la faction des Hommes-Poussière (voir page 21).

♦ **PERSONNAGES PLANAIRES SEULEMENT** : Le MD utilise le décor de campagne de PLANESCAPE à l'exclusion de tout autre, et les joueurs doivent restreindre leur choix à des personnages planaires.

## RACES DE PERSONNAGE

Lorsque le MD a indiqué quel style de campagne il va gérer, les joueurs peuvent choisir une race pour leur personnage. Les races disponibles sont répertoriées ci-après, et suivies par les descriptions des nouvelles races de personnages-joueurs (indiquées en *italique*).

TABLE DES RACES DE  
PERSONNAGE PLANAIRE

PLANAIRE	PRIMAIRE
<i>Bariaure</i>	Demi-elfe
Demi-elfe*	Elfe
<i>Githzerai</i>	Gnome
Humain	Humain
<i>Tieffelin</i>	Nain
	Petite-personne
	Toute race optionnelle d'une campagne primaire

\* Les demi-elfes planaires résultent d'unions entre humains planaires et elfes primaires (comme si une seule crise d'identité ne suffisait pas !).

## BARIAURE

Le bariaure est un être des Plans Supérieurs qui ressemble à un centaure. Son aspect tient de l'homme et du bélier, ou de la femme et de la brebis. De taille humaine, il a le corps d'un grand bouc, ainsi que le torse et les bras d'un humain. Sa tête unit des traits humains et animaux. Les mâles ont des cornes de bélier, mais les femelles en sont dépourvues.

Les bariaures se soucient grandement de leur apparence. Ils portent des chemises, des vestes, des vestons et des blousons, ainsi que des ceintures de cuir, mais chez eux le goût personnel passe avant le souci du décorum. Ils ont aussi l'habitude de se raser, de se couper ou de se teindre le pelage pour paraître plus attirants, du moins aux yeux d'autres bariaures. Des

bijoux suspendus à leurs cornes ou inclus dans leur chevelure laineuse complètent le tableau.

Les bariaures sont tous plus insouciantes les uns que les autres. Certains les jugent irresponsables, mais c'est une envie irrépressible de voir le monde qui les motive. On ne leur connaît pas de villes ; il est

rare qu'un bariaure ait un logis permanent. Ils aiment à se rassembler en troupes, mais les plus téméraires entreprennent de longs voyages, seuls ou en compagnie de groupes d'aventuriers. Les sédentaires ont un mode de vie pastoral — ils élèvent des moutons, surveillent leurs clairières et protègent la nature. On les voit parfois en ville, mais c'est qu'ils sont là en visite — par curiosité ou pour affaires.

La plupart des bariaures vivent dans les plaines d'Ysgard. On les trouve aussi par petits groupes sur les Terres des Bêtes, les Élysées et l'Arborée. La plupart des individus sont chaotiques bons, mais un personnage-joueur bariaure peut adopter tout alignement non mauvais. Les bariaures sont sociables, extravertis et accueillants, mais leur confiance ne va pas jusqu'à la stupidité. Ce sont des guerriers farouches, et ils haïssent les géants au point de les attaquer à vue.

Tous les bariaures sont dotés de l'infravision (d'une portée de 18 m) et ont une vitesse de déplacement de 15. Ils n'ont en général qu'une attaque par round, mais les combattants peuvent dépasser cette limite s'ils gagnent en niveaux. Ils sont herbivores, et la seule idée de manger de la viande les dégoûte presque tous.

Les bariaures disposent de capacités spéciales variables selon le sexe. Les mâles ont un bonus de +1 à la Force et à la Constitution, mais un malus de -1 à la Sagesse et à la Dextérité. Ils disposent d'armes dès leur adolescence — à l'âge où leurs cornes se mettent à pousser. Un mâle peut toujours attaquer d'un coup de cornes qui inflige 1d8 de dégâts (plus le bonus lié à son score de Force) ; ces dégâts s'élèvent à 3d8 (plus le même bonus) s'ils chargent sur 9 mètres au moins en ligne droite. Toutefois, en cas de succès, le personnage bariaure doit réussir un jet de sauvegarde contre les souffles, sous peine de subir les mêmes dégâts que sa cible. Une créature chargée de taille É ou moins sera jetée au sol dans 50% des cas.

Les femmes ont un bonus de +1 à l'Intelligence et à la Sagesse, mais un malus de -1 à la Force et à la Dextérité. Dépourvues de cornes, elles n'ont pas les capacités de combat spécifiques des mâles, mais elles bénéficient de sens aiguisés et d'une résistance intuitive à la magie. Leur ouïe et leur odorat leur confèrent un bonus de +2 aux jets de surprise, pourvu que l'adversaire émette une odeur ou fasse du bruit ; elles reçoivent aussi un bonus de +3 aux jets de sauvegarde contre les sorts.

Un bariaure mâle peut être guerrier, rôdeur, paladin ou prêtre, et une femelle guerrière, prêtresse ou

PLU+⊕+ LES  
P⊕INGS D'UN GÉANT+  
QUE LES C⊕RNES  
D'UN BARIATURE.

— PROVERBE  
YSGARDIEN



magicienne. Les bariaures sont capables d'atteindre le 13<sup>e</sup> niveau dans n'importe laquelle de ces classes.

## GITHZERAÏ

Ces mystérieux humanoïdes résident désormais dans les Limbes, mais sont originaires du Plan Primaire, et d'un endroit appelé Gith. Leur histoire se perd dans les... limbes, mais prend ses racines dans une haine ancestrale envers les flagelleurs mentaux, ainsi qu'envers leurs cousins githyanki. Jadis, githzeraï et githyanki étaient un même peuple, mais des différends les ont séparés en deux espèces ennemies. On ne sait plus rien du motif de ce schisme, mais la vendetta sanglante continue sans relâche.

Les githzeraï ressemblent aux humains (mais malheur au bougre qui suggérerait qu'ils sont de la même espèce !) : ils sont un peu plus minces, un peu plus grands, avec des traits plus émaciés et des visages plus longs. La différence la plus notable réside dans leurs yeux, dont la couleur va du gris au jaune pailleté du chat. Les githzeraï sont des gens austères. Jamais ils ne portent de couleurs vives ni de bijoux, ni ne

GI+HZERAÏ, GI+HYANKI,

PEU IMPÔR+É !

C'EST+ BËNNE+ BLANC+ +

BLANC BËNNE+.

— LE REGRE++É YUFAN LIS

pour les flagelleurs mentaux et les githyanki) mais ils ne sont pas non plus d'un abord facile. Ils disent le strict nécessaire, voilà tout. Les bardes savent qu'ils font un mauvais public — ils n'ont aucun sens artistique, semble-t-il.

Toutefois, les githzeraï ont de vives passions, des passions dangereuses. D'abord, ils haïssent les githyanki. Jamais ces ennemis de longue date ne coopèrent de bonne grâce, et ils essaient plutôt de se liquider les uns les autres (ils ne sont pas suicidaires, cependant). Ensuite, la survie de leur race les obsède — du fait de leur guerre ancestrale avec les githyanki, sans doute. Ils parlent peu de leurs forteresses dans les Limbes, de peur d'en dire trop, et se découvrent encore moins lorsqu'il s'agit d'autres activités. Enfin, si les githzeraï ont un sport, c'est la chasse à l'illithid. Réunis en groupes de chasseurs appelés *rrakkma*, leurs jeunes parcourent les plans, en quête de flagelleurs mentaux à tuer.

Le personnage-joueur githzeraï a un bonus de +1 à l'Intelligence et à la Dextérité, mais un malus de -1 à la Force et à la Sagesse. De n'importe quel alignement non loyal, il peut être guerrier (9<sup>e</sup> niveau maximum), guerrier/magicien (respectivement 9<sup>e</sup>/12<sup>e</sup> niveau maximum), magicien (12<sup>e</sup> niveau maximum) et voleur (15<sup>e</sup> niveau maximum). Les githzeraï adorent un antique roi-sorcier et n'ont pas de prêtres.

Leur infravision porte à 18 m. Chose importante, leurs guerriers et leurs voleurs ont d'une résistance



innée à la magie de

5% par niveau (pour un maximum de 95%). Cette résistance est *toujours* active ; un personnage n'a pas le loisir de la nier pour bénéficier d'un sort. De plus, elle affecte les objets magiques qu'ils sont amenés à utiliser. Sitôt qu'un githzeraï use pour la première fois d'un objet magique, ce dernier a le pourcentage indiqué ci-dessus de devenir inerte entre ses mains. Ce test s'applique une seule fois par objet, et son résultat est définitif. Un objet neutralisé reste magique, mais le personnage ne peut en employer les pouvoirs. Ainsi, un guerrier githzeraï du 5<sup>e</sup> niveau revêt une *armure de plates +1*. Le MD effectue alors un jet pour voir si elle fonctionnera. Il obtient un 25, juste en dessous des 75% de chances qu'elle demeure active (le githzeraï a en effet une résistance involontaire à la magie de 5% x 5 niveaux = 25%). Dès lors, *cette* armure de plates protège *ce* personnage comme une autre, non magique. Les magiciens githzeraï n'ont plus cette qualité innée : ils doivent s'en purger afin d'accéder à leur classe. Les guerriers/magiciens décident s'ils la conservent (avec ses désavantages) ou pas à la création du personnage.

## TIEFFELIN

Au sein du multivers, rares sont les créatures à avoir une lignée pure, et plus rares encore celles qui sont ce qu'elles paraissent. Cela ne s'avère jamais davantage que dans le cas des tieffelins. Il n'est pas recommandé de les interroger sur leurs ancêtres, car leur réponse risque fort de n'avoir rien d'agréable. Moitié humains et moitié *autre chose*, les tieffelins sont les orphelins des plans. On peut les considérer comme des humains *aplanis*. Des traits au couteau, un brasier dans les yeux, une odeur de cendres — voici quelques-uns des traits qu'ils peuvent présenter parmi tant d'autres. Aucun planaire ne prendra un tieffelin pour un humain et la plupart des primaires ne commettent cette erreur qu'une seule fois. Les tieffelins vivent leur condition avec une fierté et une honte mêlées. Dépourvus de culture propre, ce sont en général des solitaires — un état adapté à leurs origines. Certains s'insinuent parmi les humains comme poètes et artistes pour décrire les franges corrompues de la bonne société. Les aventuriers passent souvent leur temps aux confins du multivers, pour visiter d'étranges contrées ou pratiquer des magies oubliées.

Les humains les considèrent avec méfiance (voire, au plus profond d'eux-mêmes, avec crainte) mais aussi avec une fascination inexplicable. On accuse souvent les aplanis de sombres complots et d'alliances invouables — le plus souvent sans l'ombre d'une preuve. Un tieffelin apprend tôt que la vie est aussi dure qu'injuste, et il se bat alors sans laisser transparaître sa douleur face à ses ennemis. Les autres, même tieffelins,

ne peuvent être des alliés, et sont souvent tenus de prime abord pour des adversaires. Un tieffelin n'a d'amis que ceux dont il a pu prendre la mesure en tant que compagnons, et n'a de confiance absolue en personne, de toute façon. "Je suis ma meilleure protection," dit une vieille maxime tieffeline. Les tieffelins ne pratiquent pas la vendetta, mais règlent leurs problèmes sans le moindre égard pour ceux des autres.

Les personnages tieffelins ont un bonus de +1 à l'Intelligence et au Charisme et un malus de -1 à la Force et à la Sagesse. Ils peuvent être de n'importe quel alignement sauf loyal bon. Ils bénéficient également d'un certain nombre de capacités spéciales dues à leurs mystérieuses

origines : ils ont l'infravision avec une portée de 18 mètres et la possibilité de créer des ténèbres sur 5 mètres une fois par jour. Les tieffelins ne subissent que la moitié des dégâts des attaques basées sur le froid, et reçoivent un bonus de +2 à tous leurs jets de sauvegarde contre le feu, l'électricité et le poison.

Un tieffelin peut être guerrier, rôdeur, magicien (et spécialiste), prêtre, voleur, barde et, en tant que jumelé, guerrier/magicien, guerrier/prêtre, guerrier/voleur, magicien/voleur et prêtre/voleur.

Un voleur tieffelin a les ajustements raciaux suivants à ses capacités :

VT	CS	T/DP	DS	CO	DB	G	LLI
—	—	+5%	+10%	+10%	—	—	+5%

## CLASSES DE PERSONNAGE

Les classes accessibles aux personnages-joueurs dépendent du type de campagne. Celles qui acceptent les personnages primaires permettent toutes les classes du monde primaire géré par le MD. Les personnages planaires peuvent être de toutes les classes du *Manuel des Joueurs*, pourvu que leur race les y autorise.

Dans une campagne de PLANESCAPE, les guerriers et les rôdeurs reçoivent le même traitement que partout ailleurs. Les paladins, liés à des puissances spécifiques, risquent par contre de provoquer des réactions extrêmes. Ceux qui partagent leur foi les tiennent en admiration, ceux qui la détestent ne les considèrent que comme des agents de police des plus austères, et réagissent en conséquence.

On n'accorde pas aux magiciens, qu'ils soient mages ou spécialistes, le même respect qu'ailleurs. Les plans sont eux-mêmes fortement magiques, et les magiciens en font donc naturellement partie.

Il convient de traiter les prêtres avec prudence. La plupart des planaires les croient susceptibles, du fait

qu'ils sont plus proches de leur divinité, de posséder des pouvoirs spéciaux. Ce n'est pas nécessairement exact, mais mieux vaut se tenir à carreau. Néanmoins, les prêtres attirent les ennuis. Ceux-ci leur viennent souvent des plans d'alignement opposé. Ainsi, les fiélons adorent tourmenter les prêtres bons. Pour survivre, tout prêtre doit apprendre l'astuce, la dureté — ou les deux.

Les voleurs sont soit des héros, soit des salauds. Les créatures des Plans Inférieurs leur accordent un certain respect haineux — selon elles, un bon voleur est indigne de confiance, perfide et fourbe (d'excellentes qualités, quand ces mêmes créatures n'en sont pas les victimes). Les êtres des Plans Supérieurs leur reconnaissent les mêmes caractéristiques, sauf qu'ils les tiennent pour de graves défauts. Les bardes sont mieux considérés sur les Plans Supérieurs, car leurs talents, bien qu'ils s'appliquent parfois à des activités douteuses, représentent l'art et l'intelligence. Une créature des Plans Inférieurs ne trouve d'utilité qu'au barde qui chante ses louanges.

Les opinions et les attitudes sont moins tranchées quant aux autres classes de personnage du Plan Primaire. On prend les psionistes pour un type de magicien. Les sorciers Noirs, Rouges et Gris de Krynn sont des faibles, liés que sont leurs pouvoirs aux lunes de ce monde éloigné. Quant aux gnomes bricoleurs, enfin, ce sont des abominations à éviter ou à éliminer au plus tôt.

Les profanateurs et les préservateurs d'Athas (le monde de campagne de DARK SUN) ont un statut spécial. Les fiélons apprécient le pouvoir de destruction des profanateurs, les êtres bons l'ont en horreur, et l'opinion inverse prévaut quant aux préservateurs. La plupart des planaires tiennent les clercs élementalistes d'Athas pour ignorants des réalités du multivers. Les gladiateurs ne sont que d'autres combattants, et les bardes sont les seuls à être vraiment bien vus sur les Plans Inférieurs.

*Mais voilà la chanson : le nom ne fait pas la valeur. Le respect, à Sigil, cela s'acquiert par les actes !*

JE SUIS MORT ?  
ALORS, COMMENT  
SE FAIT-IL  
QUE JE NE M'EN  
SOUVIENNE PAS ?

— AL-JAFFAR,  
ANCIENNEMENT  
DE HUZUZ





# LES FACTIONS DES PLANS

Un péquin ne se définit pas seulement par sa classe et sa race – il a aussi une philosophie. Bien sûr, on peut s'en passer, mais comment comprendre le sens de la vie ? Comment trouver son propre "centre du multivers" ? Comment reconnaître l'ami de l'ennemi dans des endroits où l'opinion que l'on défend peut signifier *n'importe quoi* ? Non, un

péquin *doit* avoir des repères, ne fût-ce que pour mieux apprécier la majesté de l'ensemble. Dans les rues de Sigil, en Outreterre, partout sur les plans, les diverses philosophies ne se limitent pas à des systèmes de pensée, mais s'incarnent dans des factions dotées de chefs, d'objectifs et de modes de pensée précis.

Chacune a son point de vue sur le multivers, et les pouvoirs requis pour le faire valoir. Les unes s'entendent entre elles, les autres non, et certaines se fichent du reste du monde comme de l'an quarante.

Les factions ressemblent un peu aux profils (voir les *Manuels Complets*), mais, contrairement à ceux-ci, se moquent bien de la classe et de la race du personnage. Le seul critère qu'elles prennent en considération, c'est l'alignement – et encore. Elles offrent au lascar une traduction des Plans. Ce n'est pas tout à fait un alignement, même si ça s'en rapproche. Les factions (contrairement, une fois encore, aux profils) sont de véritables organisations, avec leurs avantages et leurs restrictions. Chacune a son chef, le *factol*. Sa position ne dépend en rien de son niveau ni de sa classe, mais de sa dévotion à la philosophie de la maison. Certaines factions sont plus organisées que d'autre. Il y a au moins un "groupe", les Indés (voir page 22), qui ne sont pas vraiment une faction.

Tout personnage planaire commence déjà nanti d'une appartenance à une faction. Le choix, une fois arrêté, est définitif. Le péquin qui change de faction inspire autant de confiance qu'un traître avéré – ses anciens compagnons le détestent et ses nouveaux compagnons s'en défient.

Les personnages primaires commencent sans attaches.



Si le MD gère une campagne mixte basée à Sigil, il peut laisser les personnages primaires être rattachés à une faction. Dans ce cas, on présume que ceux-ci ont vécu assez longtemps sur les plans (en tant qu'apprentis, par exemple) pour en connaître les diverses philosophies. Si les personnages primaires arrivent en aventure depuis un monde primaire, ils n'appartiennent à aucune des factions et sont considérés comme des Externes. Ceux-là peuvent avoir des profils si leur MD le permet.

Les descriptions de faction se présentent toujours dans le même ordre :

♦ **TITRE OFFICIEL DE LA FACTION.** Les surnoms, argotiques ou non, sont donnés entre parenthèses.

♦ **PHILOSOPHIE DE LA FACTION.** Ce passage résume les croyances de la faction.

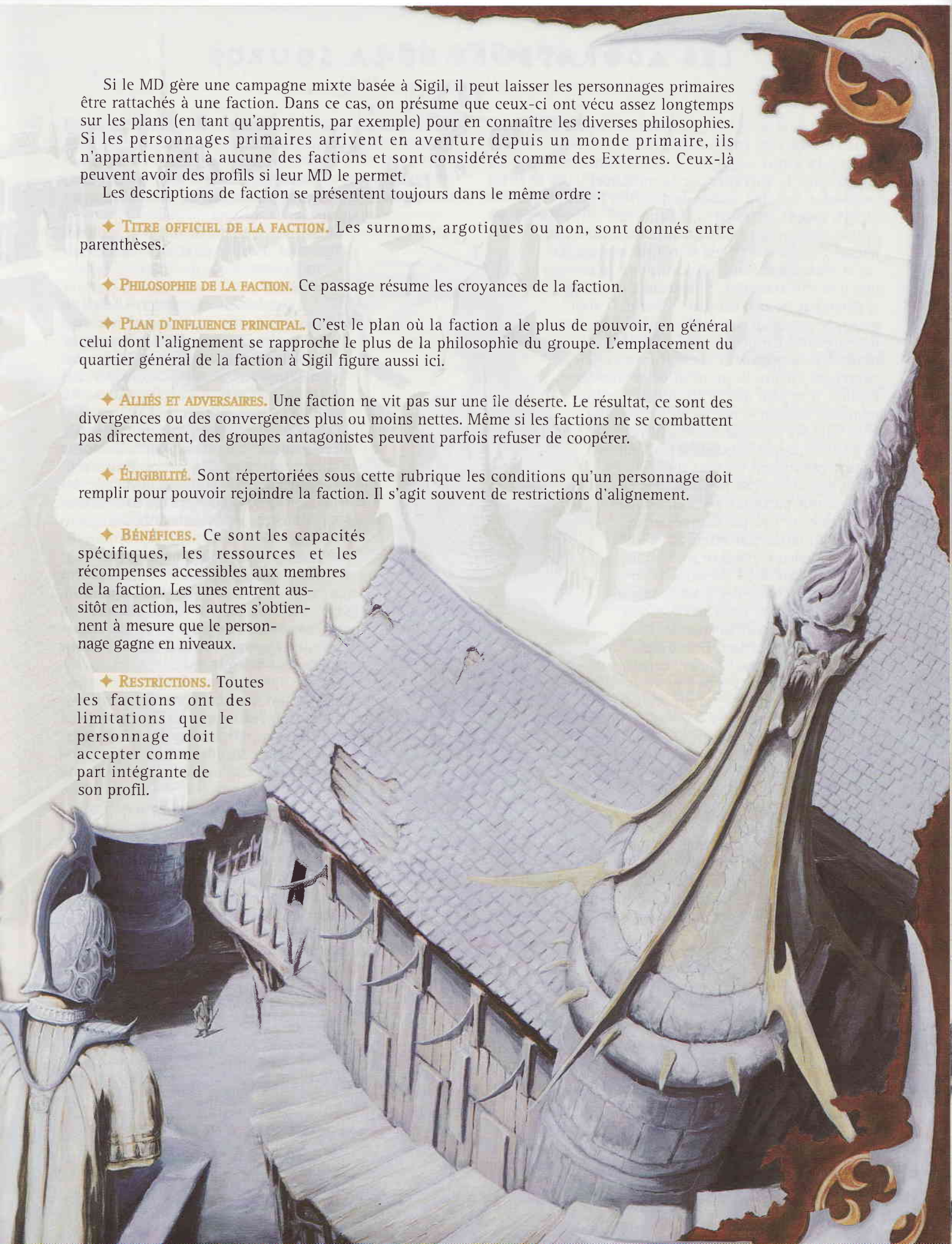
♦ **PLAN D'INFLUENCE PRINCIPAL.** C'est le plan où la faction a le plus de pouvoir, en général celui dont l'alignement se rapproche le plus de la philosophie du groupe. L'emplacement du quartier général de la faction à Sigil figure aussi ici.

♦ **ALLIÉS ET ADVERSAIRES.** Une faction ne vit pas sur une île déserte. Le résultat, ce sont des divergences ou des convergences plus ou moins nettes. Même si les factions ne se combattent pas directement, des groupes antagonistes peuvent parfois refuser de coopérer.

♦ **ÉLIGIBILITÉ.** Sont répertoriées sous cette rubrique les conditions qu'un personnage doit remplir pour pouvoir rejoindre la faction. Il s'agit souvent de restrictions d'alignement.

♦ **BÉNÉFICES.** Ce sont les capacités spécifiques, les ressources et les récompenses accessibles aux membres de la faction. Les unes entrent aussitôt en action, les autres s'obtiennent à mesure que le personnage gagne en niveaux.

♦ **RESTRICTIONS.** Toutes les factions ont des limitations que le personnage doit accepter comme part intégrante de son profil.





# LES ADORATEURS DE LA SOURCE

(Les Hommes-Dieux, les Dévots)

**PHILOSOPHIE DE LA FACTION.** Pour ces lascars-là, toute chose est divine. Toute chose peut prétendre s'élever jusqu'à la gloire suprême – sinon dans cette vie, du moins dans la suivante. De la patience, voilà le strict nécessaire. Écoutez un peu la chanson : tous les êtres – qu'ils soient primaires, planaires, suppliants ou potentiaires – sont mis à l'épreuve. Survivre, réussir et s'élever, tel est le but de chacun. En cas d'échec, seule une réincarnation permettra une nouvelle tentative. Simple, net, et précis.

Bien sûr, tout n'est pas si facile. D'abord, personne ne sait réellement en quoi consistent les épreuves. Un péquin est-il censé être bon, mauvais, ou quoi ? Les Hommes-Dieux cherchent encore la solution de ce problème. Ensuite, il se peut que le péquin en question rebrousse chemin – rate sa vie de planaire et se retrouve primaire dans la suivante. Il se peut même que ceux qui se plantent *en beauté* renaissent en tant que fiélons. Enfin, nul ne conçoit la dernière étape. Devenir une puissance n'est en rien la fin du cycle. Les puissances elles-mêmes finissent par atteindre à une forme supérieure. Passé ce seuil ultime, on est à jamais libéré du multivers.

Le hic, c'est qu'il y a un nombre d'êtres donné, et qu'il se réduira à zéro lorsque tout le monde sera parvenu à l'élévation. Une bonne part des mondes du Plan Primaire censément "infini" sont déjà très peu peuplés. Un primaire qui s'élève, c'est un primaire de moins dans le multivers – à moins qu'un planaire "dégradé" ne prenne sa place. N'empêche, un beau jour, tout le monde atteindra le but suprême, le pinacle, et ce jour-là le multivers *finira*, fermera boutique, se fondera dans le néant.

Tel est, bige, le sens que les Hommes-Dieux trouvent au multivers. Le Primaire, les Intérieurs, les Extérieurs, tout ça n'est qu'une suite de mises à l'épreuve. Il s'agit juste de comprendre les modalités de l'examen. Ceci fait,

les Hommes-Dieux pourront hâter la fin de l'éternité et embrasser le nouveau mode d'existence qui se présentera.

**PLAN D'INFLUENCE PRINCIPAL.** L'Éthéré. Les Adorateurs de la Source fondent leur philosophie sur l'existence des demi-plans créés par de puissants sorciers ou autres. À Sigil, ils ont leur quartier général dans la Grande Fonderie, la forge symbolique des Plans.

**ALLIÉS ET ADVERSAIRES.** La foi en l'existence de quelque chose qui dépasse les puissances étant commune aux Athars et aux Hommes-Dieux, ces deux factions se retrouvent souvent alliées. Et l'idée d'une fin ultime du multivers plaît à la Garde Fatale, ce qui fait d'elle un compagnon de route fréquent, quoique temporaire. La Morne Cabale et les Hommes-Poussière dénigrent quant à eux la philosophie des Hommes-Dieux, ceux-ci les considèrent comme des ennemis de leur cause.

**ÉLIGIBILITÉ.** Les Hommes-Dieux sont ouverts à toutes les classes, à toutes les races et à tous les alignements. Cependant, comme ils manquent d'une foi absolue en leur grossium, les prêtres de divinités spécifiques subissent un malus de -1 à tous leurs jets de sauvegarde.

**BÉNÉFICES.** Comme ils croient que tout a un potentiel, les Hommes-Dieux sont en général bien reçus partout dans les plans. Un bonus de +2 (ou de 10%) s'applique à tous les jets de réaction des planaires à leur rencontre.

**RESTRICTIONS.** Outre les restrictions aux prêtres énoncées ci-dessus, les Hommes-Dieux ne peuvent être ni rappelés à la vie, ni ressuscités par un quelconque moyen, mais peuvent être automatiquement *réincarnés* sous la forme d'un membre d'une race de personnage-joueur (au choix du MD).



NOUS NE SOMMES QU'UN :  
DIEUX, MORTELS, VOIRE  
FIÉLONS VIENNENT DE LA  
MÊME SOURCE. QUI  
SAIT ? LA PROCHAINE FOIS, TU  
SERAS PEU-ÊTRE UNE LARVE.

— FAC+OL AMBAR DES  
HOMMES-DIEUX

# LES ATHARS

## (Les Défieurs, les Perdus)

**PHILOSOPHIE DE LA FACTION.** Selon ces gens-là, les puissances, les grandes, les formidables puissances, ne sont qu'un ramassis de menteurs ! Ceux qui se prétendent "dieux" des plans sont de simples mortels comme nous. Oui, bon, ils sont incroyablement puissants, mais ils n'ont rien de *dieux*. Après tout, ils peuvent mourir, ils doivent veiller au bien-être de leurs fidèles, et il leur arrive souvent de se chamailler comme des gamins. Thor, Zeus, et les autres du même acabit – tous des imposteurs.

Bien sûr, il se peut qu'existe un vrai dieu, ou plusieurs, mais un pouvoir pareil échappe à l'entendement. Des mortels ne pourront jamais lui parler, le voir ou le comprendre. Une preuve ? Il suffit de regarder les sorts et les pouvoirs conférés des prêtres. D'où viennent-ils ? Du dieu véritable et transcendant derrière tout ça, les puissances n'étant que les canaux par lesquels passe sa volonté. Les mortels tiennent les puissances pour la source de toute gloire – pourquoi celles-ci se donneraient-elles la peine de les dé tromper ?

Ysgard, Méchanus, Baator et le reste ne sont que mensonges, aussi. Ces plans ne sont pas les résidences d'êtres suprêmes, mais des contrées façonnées par les désirs des puissances. Chacun pourrait en faire autant, s'il en avait l'expérience. Les suppliants qui souhaitent fusionner avec leur plan versent leur sueur et leurs larmes en vain – peut-être obtiennent-ils une récompense supérieure, si tant est qu'elle existe. Les potentiaires sont les résultats de métamorphoses induites par la magie planaire naturelle.

Certes, les Athars ne sont pas stupides. "Laissons les puissances se prendre pour des dieux, disent-ils. Ce n'est même pas la peine d'en rire, car c'est inutile de les fâcher." Nanti d'un tel pouvoir, une puissance enragée serait un ennemi dangereux. Tout ce que les Athars veulent, c'est lever le voile pour découvrir le secret ultime et le visage de l'inconnaissable.

**PLAN D'INFLUENCE PRINCIPAL.** L'Astral, où les cadavres des dieux morts prouvent leurs croyances. Le quartier général des Athars à Sigil est le Temple Ruiné, un lieu jadis consacré au dieu Aoskar, aujourd'hui mort et oublié.

**ALLIÉS ET ADVERSAIRES.** La philosophie des Athars les apparente aux Adorateurs de la Source. Ces deux factions

**HÉ, DUBIGE !**  
SI LES DIEUX  
EXISTAIENT ET  
S'INTÉRESSAIENT  
AU MULTIVERS,  
TU CRÔIS QUE TU  
SERAIS LÀ ?

s'allient  
souvent, mais  
pas toujours.

**— FACTOL  
TERRANCE  
DES ATHARS**

**ÉLIGIBILITÉ.** Les Athars sont une des rares factions à imposer des restrictions de classe. Les prêtres de déités spécifiques n'en sont jamais membres, car il est impossible de conserver sa foi en un "charlatan". Les clercs génériques (qui croient en une puissance supérieure) sont toutefois admis. Sinon, la race ou l'alignement importent peu.

**BÉNÉFICES.** Les fidèles des Athars sont immunisés aux sorts *abjuration*, *augure*, *maléfice*, *discours captivant*, *divination*, *malédiction*, *pacte*, *parole divine* et *quête*.

**RESTRICTIONS.** Les Athars déniaient toute validité aux puissances, les prêtres de divinités spécifiques ne peuvent apporter aux membres connus de la faction une aide quelconque en sorts ou en

objets magiques, surtout dans le domaine des soins.

Seules les circonstances les plus graves les pousseraient à violer cet interdit. Bien sûr, un Athar qui se respecte ne se laissera de toute façon jamais toucher par le grouillot d'une puissance...





# LA FRATERNITÉ DE L'ORDRE

## (Les Greffiers)

**PHILOSOPHIE DE LA FACTION.** Ces gens-là sont certains que *tout* est gouverné par des lois. L'humanité a ses lois. Sigil a ses lois. Même les Plans Inférieurs ont leurs lois. Et si un péquin les connaît, il a l'avantage, non ? Il sait les mettre à profit, et les violer sans se faire pincer. Si tout a ses propres lois, il y en a pour la cagette entière – les plans et le reste. On peut donc les apprendre. Tu vois où ça nous mène, bige ? Apprendre les lois des plans, apprendre à les violer afin de les utiliser à son gré, c'est devenir un vrai pro, un affranchi, un lascar qui *compte*.

Pense à ce qu'un péquin peut faire s'il connaît les lois du multivers sur le bout des doigts – manipuler le cœur des choses ! La magie en pâlit déjà. Le bougre qui découvrira tous les soltifs deviendra vite un grossium. Il localisera les lacunes de l'univers, les endroits qu'aucune loi ne gouverne, et là, il pourra agir tout à son aise. Il sera plus fort que les puissances !

Bien sûr, là où ça se complique, c'est que le multivers cache ses lois aux péquins. Plus d'un lascar s'est retrouvé gravé dans le marbre en essayant de les apprendre. Et n'oublions pas les puissances – il y a peu de chances qu'elles laissent un bougre s'emparer des secrets d'un pouvoir supérieur au leur.

Les autres biges n'ont qu'à courir comme des dératés dans leur quête d'un sens. Peu importe ce que signifie le multivers – ça ne dit pas comment il fonctionne. Comprendre son mode d'opération, là est le principal. Un affranchi n'a que faire du *sens* quand il peut tout plier à ses *désirs*.

Comment, donc, découvrir ces soltifs ? Par le savoir. Le savoir, c'est le pouvoir. Il faut étudier, fouiner. Quitte à explorer les plans pour trouver les réponses. Quitte à s'adonner à l'étude, à la recherche savante. Ce truc a

besoin de millions de lois pour marcher droit : plus un péquin en saura, plus il ira loin.

**PLAN D'INFLUENCE PRINCIPAL.** La forteresse des Greffiers se situe sur Méchanus, ce gigantesque mouvement d'horlogerie fait plan où tout n'est qu'ordre et perfection. À Sigil, leur quartier général est la Cour de Justice.

**ALLIÉS ET ADVERSAIRES.** Beaucoup jugent utile la connaissance que les Greffiers ont des lois. Ce sont des alliés sûrs des Rectifieurs, qui font respecter ces mêmes lois ; ils sont aussi très proches de l'Harmonium. Au contraire, les Xaositectes et la Ligue Révolutionnaire s'opposent à eux. La Garde Fatale, sans se déclarer ennemie des Greffiers, les soupçonne de vouloir prolonger la vie du multivers.

**ÉLIGIBILITÉ.** La Fraternité de l'Ordre est ouverte à toutes les classes et à toutes les races. Étant donné sa vision du monde très hiérarchisée, elle impose toutefois à ses membres un alignement loyal.

**BÉNÉFICES.** De par leur quête incessante de l'ordre, les Greffiers ont une perception très affûtée des schémas et des motifs. Ils ont ainsi droit à une *compréhension des langages* par jour. Lorsqu'ils atteignent le 7<sup>e</sup> niveau dans la classe qu'ils se sont choisie, ils ont acquis une connaissance du multivers suffisante pour utiliser *objet* une fois par jour quelle que soit ladite classe. Contrairement au sort, ce pouvoir a une durée maximum

de 24 heures.

**RESTRICTIONS.** Les Greffiers croient aux lois, sans guère se soucier de leur justesse. Un Greffier ne viole jamais volontairement une loi, sauf s'il peut y découvrir une lacune qui lui garantisse l'impunité.

LES PLANS SONT GOUVERNÉS PAR  
DES LOIS. ON PEUT LES APPRENDRE, CE  
QUI PERMET DE GOUVERNER LE  
MULTIVERS.  
TEL EST NOTRE BUT.

**FACIOL HASHKAR DES GREFFIERS**





## LA GARDE FATALE

**PHILOSOPHIE DE LA FACTION.** Au fait, tu as déjà entendu parler de l'entropie, bige ? Regarde autour de toi : tout pourrit, s'écroule, s'arrête. Les gens meurent, les pierres s'érodent, les étoiles palissent, les Plans se délitent. Ça, c'est l'entropie, la fatalité, le destin du multivers. Beaucoup pensent que c'est terrible, mais pas les Gardes Fatales. Ils tiennent pour acquis que rien n'est éternel. Même les Plans finiront par disparaître.

Selon eux, c'est ainsi que va la vie. Tôt ou tard, les derniers vestiges du multivers tomberont en poussière. Il ne restera plus rien, ni labeurs, ni souffrances.

Les bougres qui essaient de s'opposer à ce déclin – de l'arrêter et d'en réparer les ravages – se plantent dans les grandes largeurs. Ils s'opposent au but normal du multivers, à sa nature même. Ils se trompent.

La Garde Fatale veille à ce que l'univers suive son chemin : les choses *doivent* se délitter, et c'est à elle d'empêcher les touche-à-tout de gâcher la fête. Quel droit les mortels ont-ils de nier l'ordre du monde ? Et il faut quelqu'un pour surveiller les potentiaires et les puissances, afin d'éviter qu'ils interfèrent avec le processus naturel. Pas question que les dieux se permettent de prolonger ou d'abréger l'existence des choses.

Comprenons-nous bien – on peut bâtir une maison, car sa construction participe du processus : le tailleur de pierre brise la roche, le bûcheron abat l'arbre, et plus tard les termites taraudent les poutres jusqu'à ce que l'édifice s'écroule. Il faut voir à long terme. Le bougre qui reste aveugle au motif sous-jacent deviendra azimuté à force de vouloir détruire tout ce qui se construit. Il y a là un plan d'ensemble. Les primaires, à l'instar des planaires, ne cessent de dévorer leurs mondes. Quant aux suppliants, l'entropie atteindra à la perfection lorsqu'ils disparaîtront. Chaque chose en son temps.

**PLAN D'INFLUENCE PRINCIPAL.** La Garde Fatale a une grande citadelle sur chaque plan quasi-élémentaire négatif (Cendre, Vide, Sel et Poussière), le plus près possible du Plan Négatif, qui, à son idée, incarne le destin final du multivers. À Sigil, son quartier général est la principale armurerie de la ville.

**ALLIÉS ET ADVERSAIRES.** La Morne Cabale et les Hommes-Poussière jugent ces croyances proches de

leurs philosophies respectives, bien que la Cabale se gausse de l'idée que l'entropie soit le "but" du multivers. Les

Dévots admettent

que le multivers marche vers sa fin, mais se refusent à envisager que cette destruction constitue un but en soi. La Fraternité de l'Ordre et l'Harmonium, quant à elles, rejettent en bloc tout le système de pensée des Gardes Fatales.

**TOUT SE DÉCOMPOSE.  
NOUS NE SOMMES  
LÀ QUE POUR Y  
CONCOURIR.**

**— FACTOLE PENTAR  
DE LA GARDE FATALE**



**ÉLIGIBILITÉ.** La Garde Fatale est ouverte à toutes les races et à tous les alignements, mais les prêtres ayant un quelconque accès aux sphères des soins et de la création ne peuvent en faire partie.

**BÉNÉFICES.** La Garde Fatale est très martiale dans son aspect et dans son organisation. Ses membres, entraînés à combattre à l'épée, reçoivent un bonus de +1 aux jets de toucher à cette arme. Les bougres auxquels l'usage d'une épée est normalement interdit peuvent en manier une sans pénalité, mais ils doivent cependant obéir aux autres restrictions imposées par leur classe.

**RESTRICTIONS.** Par nature, un Garde Fatal résiste aux soins. Pour qu'un sort ou un objet magique curatif agisse sur lui, il doit tout d'abord *manquer* un jet de sauvegarde contre les sorts. En cas de succès, la magie est annulée.





# L'HARMONIUM

(Les Têtes-de-Bois)

**PHILOSOPHIE DE LA FACTION.** Le secret du multivers ? Il est tout simple, et chaque matois de l'Harmonium le connaît : "L'Harmonium a toujours raison." Tu vois, bige, le but de la moindre créature à l'esprit un tant soit peu éclairé est de vivre en bonne entente avec son prochain. Regarde autour de toi, maintenant : la guerre, la paix, voilà quelles sont les deux seules vraies constantes du multivers. Si un être et son voisin ont la même opinion, ils vivent en paix. S'ils divergent, c'est la guerre, parce que l'un découvre qu'il peut user de ses poings pour convaincre l'autre. Il y a quelques puissances pour prétendre le contraire, mais l'Harmonium, quant à lui, estime que la paix est préférable à la guerre : un péquin ne risque pas de voir l'œuvre d'une vie détruite ou sa famille massacrée en un clin d'œil, un roi consacre effectivement du temps à gouverner son peuple, un sage étudie et un suppliant cultive ses champs. Chacun, même le fiélon des Plans Inférieur, prospère en toute quiétude.

Mais l'Harmonium prétend qu'il n'y a qu'une seule façon de connaître la paix — *sa* façon. Se battre l'un contre l'autre ou rejoindre l'Harmonium, telle est la seule alternative offerte. Cette faction croit que le but ultime du multivers est l'harmonie universelle, et elle entend bien apporter sa foi à tous les bougres des plans. S'il faut cogner quelques crânes pour y faire pénétrer cette vérité, eh bien, elle s'y résoudra volontiers. Bon, la paix n'est pas pour tout de suite, mais chaque ennemi éliminé représente un pas de plus vers l'harmonie universelle.

Que se passera-t-il lorsque l'Harmonium aura réussi ? (Et il *va* réussir, c'est sûr — n'importe lequel de ses membres vous le dira.) Rien de plus simple. Quand tout le monde sera d'accord avec l'Harmonium, un nouvel âge d'or commencera. Si l'Harmonium s'évertue à obtenir que les gens lui obéissent, c'est pour leur bien.

**PLAN D'INFLUENCE PRINCIPAL.** L'Harmonium est au summum de sa force sur l'Arcadie, où tout reflète son idéal d'harmonie. À Sigil, il a son quartier général à la Caserne.

**ALLIÉS ET ADVERSAIRES.** De par leur dévotion fanatique à l'ordre (même s'il ne s'agit que de *leur* ordre), les membres de l'Harmonium ont coutume de s'associer étroitement avec les Greffiers et les Rectifieurs. De fait, à Sigil, ce trio contrôle tous les aspects de la justice : l'Harmonium effectue l'arrestation, les Greffiers dirigent le procès et les Rectifieurs exécutent la sentence.

L'intransigeance de l'Harmonium lui a attiré de nombreux ennemis : les Indés, la Ligue Révolutionnaire et les Xaositectes voient d'un très mauvais œil la rigidité doctrinaire de cette faction.

**ÉLIGIBILITÉ.** Toutes les races et toutes les classes sont les bienvenues, mais le candidat doit être d'alignement loyal.

**BÉNÉFICES.** La solidité de leurs croyances et leur dévouement à celles-ci profite aux affiliés de l'Harmonium : quelle que soit sa classe ou son niveau, chacun peut employer *charme-personne* une fois par jour.

**RESTRICTIONS.** La rigidité des croyances ne va pas sans problèmes. Tout désaccord, même le plus mineur, avec les ordres d'un supérieur de l'Harmonium requiert du fautif une *pénitence* pour pouvoir regagner les rangs de la faction. Les membres qui "empaillent" (trahissent) la faction sont automatiquement condamnés à mort par le factol. Un simple refus de regagner les rangs de la faction est considéré comme une trahison.



TU FAIS À NØ+RE FAÇØN  
ØU +U NE FAIS RIEN.  
PIGÉ, DUBIGE ?

— FAC+ØL SARIN DE  
L'HARMØNIUM



# LES HOMMES-POUSSIÈRE

(Les Morts)

**PHILOSOPHIE DE LA FACTION.** Ces péquins-là prétendent que la vie n'est qu'une vaste farce. Nul n'est vivant ; la Vie n'existe pas. Bien sûr, les suppliants sont morts, comparés à nous, mais les autres le sont aussi — ils ne le savent pas encore. Alors c'est quoi, la chanson ? Ceci : "Tous ces mondes et ces univers ne sont que les ombres d'une autre existence." Ce multivers — le Plan Primaire, les Plans Intérieurs et les Plans Extérieurs — est le lieu où les êtres se retrouvent *après* leur mort.

Réfléchis un brin, bige. Si les choses vivaient vraiment, y aurait-il autant de souffrances et de malheurs dans le multivers ? Bien sûr que non ! La vie est censée fêter les sentiments positifs. Ici, l'existence se passe dans le silence, l'ennui, la tristesse et le chagrin. Où est la fête ? Cette existence n'est qu'une parodie de la vraie vie.

Tout le monde est mort — primaires, planaires, potentiels, suppliants et autres — mais certains le sont plus que d'autres. Les primaires entament leur voyage, les planaires l'ont en partie effectué et les suppliants sont presque à son terme. Et puis il y a les morts-vivants. Ils sont parvenus à la pureté dans ce monde en se purgeant de leurs passions et de leur raison. Le but n'est en rien de fusionner avec les plans comme se le figurent les suppliants, mais de purifier son être, de devenir l'un des vrais morts.

Chose primordiale, pour apprécier la Mort à la manière d'un Homme-Poussière, un bougre doit explorer sa prétendue "vie" jusqu'au tréfonds et comprendre son existence présente et tous les obstacles qu'elle lui oppose, ceci pour pouvoir gravir l'échelle de la Vérité. Le bige qui s'impatiente et précipite les événements mourra plus bête encore qu'il n'était né et devra sans doute revivre tout le cycle — quelle perte de temps ! Il faut donc respecter la Mort et toujours se garder de la traiter comme une servante.

**PLAN D'INFLUENCE PRINCIPAL.** Le Plan Négatif. Il faut à la faction des efforts considérables pour maintenir une citadelle dans les ténèbres inhospitalières de ce plan. À Sigil, son quartier général est la Morgue, l'endroit où l'on envoie tous ceux qui meurent en ville.

**ALLIÉS ET ADVERSAIRES.** Les opinions des Hommes-Poussière ont tendance à provoquer des réactions tranchées. La Morne Cabale apprécie l'austérité de leur point de vue, comme le fait la Garde Fatale, et les Marqués se retrouvent en partie dans leur déterminisme. Par contre, leur rejet fataliste de la

vie va à l'encontre de l'enseignement du Signe de l'Un. De toutes les factions de Sigil, c'est toutefois la Société des Sensations qui s'oppose avec le plus de véhémence à ces mêmes enseignements. En outre, les primaires ont souvent grand mal à supporter les Hommes-Poussière, dont ils trouvent les considérations sur la vie et la mort trop extrêmes.

**ÉLIGIBILITÉ.** Les Hommes-Poussière accueillent toutes les races, toutes les classes et tous les alignements. On rencontre fréquemment des prêtres des dieux de la mort dans leurs rangs.

**BÉNÉFICES.** Les Hommes-Poussière reçoivent un des avantages les plus extraordinaires de ceux dont bénéficient les factions. Il s'incarne dans la *Trêve des Morts*. Ce pacte, qui remonte à des temps immémoriaux, unit les Hommes-Poussière et les morts-vivants. Le résultat de cette trêve, c'est que tout mort-vivant ignorera un Homme-Poussière tant que celui-ci ne fera rien pour lui nuire. Le mort-vivant et ses alliés le traiteront comme tout un chacun s'il s'avise de rompre le pacte. Cette trêve ne concerne que les Hommes-Poussière. Des morts-vivants réagiront normalement envers les membres d'un groupe comprenant un Homme-Poussière (en se lançant à l'attaque, par exemple) mais ignoreront celui-ci, sauf s'il décide d'aider ses compagnons. De ce fait, il n'est pas rare de voir des Hommes-Poussière travailler de concert avec des zombis et leurs pareils.

**RESTRICTIONS.** Pour un Homme-Poussière, les chances de survie à la résurrection sont divisées par deux. Le concept de rappel à la vie ou de résurrection va en effet à l'encontre de la philosophie de cette faction, si bien que la plupart des membres ne l'acceptent pas facilement.





# LA LIBRE LIGUE

(Les Indés)

**PHILOSOPHIE DE LA FACTION.** Ce n'est pas une faction, et nul ne lui dit quoi faire. Parier sur l'existence d'une seule vérité révélée, à l'exclusion de toute autre, est un risque qu'il ne faut pas prendre. Qui a raison ? Les Greffiers ? Les Rectifieurs ? Les Chaoteux ? Depuis quand un joueur intelligent place-t-il tout son jonc sur un seul jet de dés ?

En bref, personne n'a toutes les clés en main, si bien qu'il vaut mieux se garder diverses portes de sortie. Peut-être le multivers ressemble-t-il à la vision qu'en ont les Perdus, mais peut-être a-t-il plus à voir avec l'image que s'en font les Dévots. Soutenir un point de vue précis et découvrir qu'il est inexact revient à perdre la partie. Comme comportement, il y a plus avisé !

Pourtant, un péquin doit appartenir à *quelque chose* s'il veut rester en vie. La Libre Ligue est un groupe informel de libres-penseurs : on échange les nouvelles, on se passe les offres d'emploi, on se protège l'un l'autre. Après tout, dans un lieu comme les plans, prudence est mère de sûreté.

Nul n'en impose aux Indés : ils se mettent au service de qui leur plaît, ils insultent qui ils osent, et ils boivent avec le reste du multivers. Chacun est libre de tracer sa voie, de trouver son sens au multivers, et l'idéal de l'un est sans doute le cauchemar de l'autre. En fait, il y a autant de vérités que d'individus.

Certains tiennent les Indés pour des couards, mais ceux-ci se voient plutôt voués à se débarrasser des œillères des idéologies. Au vrai, quelques-uns refusent bel et bien de choisir, par peur d'offenser une puissance, mais beaucoup d'autres

cherchent leur propre vérité — quitte, si besoin est, à fonder une nouvelle faction.

**PLAN D'INFLUENCE PRINCIPAL.** Les Indés ont un pouvoir énorme sur l'Outreterre, le cœur du Grand Anneau. À Sigil, leur quartier général se situe dans le Grand Bazar, où chacun surveille ses arrières.

**ALLIÉS ET ADVERSAIRES.** Comme les Indés fuient les idéologies, les autres factions ont tendance à considérer la Libre Ligue avec une certaine distance cynique. Ils passent pour des mercenaires utiles, pour des recrues potentielles, pour de dangereux espions. Des factions rivales les emploient pour mener leurs plans à bien, mais peu s'avisent de leur faire confiance. Seul l'Harmonium, confit dans un système de pensée rigide, s'oppose pour de bon aux Indés.

**ÉLIGIBILITÉ.** Chacun peut se proclamer Indé. Ce groupe se moque bien des races, des classes et des alignements.

**BÉNÉFICES.** Du fait de leur indépendance d'esprit, les membres de cette faction sont des gens bornés, très difficiles à persuader. Ceci leur confère une résistance naturelle à tous les charmes, que ceux-ci proviennent d'un sort, d'une créature ou d'un objet magique. Ils bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets de sauvegarde contre les charmes, et d'un jet de sauvegarde

normal (sans bonus) contre ceux qui, normalement, n'en autorisent pas.

**RESTRICTIONS.** Du fait de cette même indépendance d'esprit, la Libre Ligue n'a pas de factol et n'est donc représentée dans aucune des instances de la ville : elle n'a pas de juges dans les tribunaux et elle ne siège pas au conseil. Nul ne s'étonnera donc que les Indés comptent parmi les citoyens de Sigil les plus mal protégés.

TIRE-+0I !

JE ME FICHE BIEN  
DE +ES SALAMALECS.

— KARRIS, UN INDÉ





# LA LIGUE RÉVOLUTIONNAIRE

## (Les Anarchistes)

**PHILOSOPHIE DE LA FACTION.** “Ces univers et ces divinités ne sont que corruption généralisée, crie cette faction. Ils guident les gens dans la mauvaise direction, ils en font des esclaves et des prisonniers aux mains des puissants. Les anciennes croyances sont des mensonges.” Ces bougres affirment que les Greffiers, les Chaoteux, les Rectifieurs, les Athars (bref, toutes les autres factions) se soucient désormais de la vérité comme d'une guigne. Leurs factols ont tous des gardes du corps, des propriétés, du jonc et de l'influence à profusion. Ils ne cherchent plus la vérité : ils se cramponnent à leurs privilèges.

Selon les Anarchistes, il est grand temps que ça change, grand temps de briser les chaînes, grand temps de repartir en quête de la vérité vraie. Pour cela, un péquin doit se libérer des menottes des autres factions. Il doit pouvoir effectuer librement ses propres choix, mais quelle faction laissera partir ses affiliés ? Vous croyez que l'Harmonium dirait : “Oui, nous admettons nos erreurs, suivez votre chemin” ? Des clous ! La seule façon d'échapper aux factions passe par leur destruction. Les renverser, les anéantir, briser leur emprise, voilà le programme ! Ceci fait, même un bige sera en mesure de découvrir la vérité vraie.

Bon, la prudence reste de mise. Les ploutocrates n'accepteront jamais de céder une seule miette de leur pouvoir. Ils essaieront donc de courber la révolution sous leur joug. Certes, mais encore leur faudra-t-il trouver la paire d'épaules adéquate. Un affranchi se devra de garder un profil bas et de se tenir à l'écart des factols, sous peine de se perdre dans une ruelle un soir ou l'autre. Le mieux, pour un matois avec deux sous de bon sens, ce serait de dresser les factions les unes contre les autres, plutôt que de les attaquer bille en tête.

Une fois les factions balayées, les gens auront enfin accès à la vérité vraie. Quelle est-elle ? Nul ne le sait, nul ne peut en préjuger. Inutile d'y songer avant que les vieilles structures s'effondrent sous les coups de boutoir des justes. Du passé faire table rase, et reconstruire — voilà le plan.

**PLAN D'INFLUENCE PRINCIPAL.** La Ligue Révolutionnaire s'accorde avec l'amertume des exilés sur les Carcères, toujours à fomenter la chute de leurs ennemis. À Sigil, la

faction rejette l'idée d'un quartier général fixe — celui-ci change sans cesse de place, pour échapper aux recherches indésirables. Les Anarchistes n'ont pas de factol.

**ALLIÉS ET ADVERSAIRES.** Bien que leur but soit le renversement de l'ordre établi, les Anarchistes ont des alliés. La Garde Fatale et les Xaositectes jugent leurs activités méritoires, même s'ils n'adhèrent en rien à leur philosophie. Par contre, l'Harmonium et les Greffiers considèrent la Ligue Révolutionnaire comme une pure abomination.

**ÉLIGIBILITÉ.** Les Anarchistes n'ont que faire des races ou des classes et vont jusqu'à affirmer qu'ils se moquent des alignements. Toutefois, leur doctrine séditeuse interdit aux loyaux de se joindre à leur faction.

**BÉNÉFICES.** Le pouvoir des Anarchistes est limité, mais efficace. Tout affilié peut passer pour un membre d'une autre faction sans crainte de se voir détecté. Ils n'obtiennent pas les capacités liées à une magie ou à un entraînement spécifique (comme le *habil* des Xaositectes ou le bonus à l'initiative des Chiffonniers), mais ils bénéficient des aptitudes liées à un rang ou à un titre, tel que l'accès au quartier général de la faction visée.

**RESTRICTIONS.** Un Anarchiste ne peut occuper un poste administratif, ni détenir un titre nobiliaire, ni prendre part à une quelconque activité le liant aux sphères de pouvoir des plans. Il doit redistribuer à la cause ou aux opprimés 90% du trésor amassé, qui ne peut échoir à un personnage-joueur ou à un personnage-non-joueur contrôlé par un joueur.





# LES MARQUÉS

## (Les Preneurs, les Sans-Cœur)

**PHILOSOPHIE DE LA FACTION.** Les Marqués disent que le multivers échoit à ceux qui peuvent le garder. Chaque bougre taille sa route, et nul autre n'est à blâmer pour l'itinéraire emprunté. Ceux qui se plaignent de malchance sont des médiocres ; s'ils avaient dû réussir, ils l'auraient fait. Voici comment fonctionne le multivers, selon les Preneurs : chacun a un potentiel de grandeur, et parvient ou pas à le réaliser. Pour atteindre son but, il faut suer à la tâche, et non caresser de vains espoirs. L'avenir appartient à ceux qui se lèvent tôt. Rien n'est gratuit – ni dans cette vie, ni dans l'autre.

Une preuve ? Regardez ces pauvres suppliants. Est-ce qu'ils ont le loisir d'attendre leur récompense ? Non, les puissances leur infligent sans répit toutes sortes d'épreuves. Beaucoup échouent et dépérissent un peu plus chaque jour, mais ceux qui en ont la force et le courage obtiennent la gratification attendue. Inutile de s'attendrir sur les biges qui ont raté leur parcours – c'est de leur faute. Des âmes sensibles jugent ce point de vue cruel et dénué de compassion, mais elles ne font que masquer leur propre faiblesse. La compassion, ça se mérite. Le meilleur moyen d'éviter d'être meurtri, c'est de se montrer assez résistant pour répondre aux attaques.

On tient en général les Marqués pour de beaux parleurs, mais ceux-ci s'en défendent. Un péquin a beaucoup à gagner qui ne saurait s'obtenir par la force seule. Il doit mériter le respect des autres, et cela ne s'obtient jamais par la force. Et le bonheur ? Un lascar aura beau matraquer autant de gens qu'il voudra, cela ne le rapprochera pas d'un pouce du

bonheur tant convoité. Il lui faudra par contre faire montre de gentillesse sans faiblesse et de compassion sans lâcheté.

"La prochaine fois que quelqu'un se plaindra de son existence, disent les Preneurs, souvenez-vous que les puissances lui ont donné les moyens de la maîtriser. Ce n'est la faute de personne s'ils choisissent de s'en passer."

**PLAN D'INFLUENCE PRINCIPAL.** La philosophie des Marqués sied à merveille aux puissances plutôt rugueuses qui vivent sur Ysgard, aussi n'est-il guère surprenant que cette faction y soit très forte. Son quartier général à Sigil se trouve aux Archives, où sont conservés tous les titres de propriété d'une quelconque importance.

**ALLIÉS ET ADVERSAIRES.** Les Marqués ont la philosophie la plus proche de l'isolationnisme de la Libre Ligue, et ces deux factions œuvrent souvent de concert. Les Rectifieurs partagent également certaines de leurs idées, surtout leur opinion de la compassion et de la pitié, sans accepter cependant leurs dires selon lesquels la puissance n'est qu'une question de force : l'alliance de ces deux groupes n'est au mieux que de convenance.

L'Harmonium tient les Marqués pour de dangereux imbéciles, et ces deux factions se considèrent donc comme ennemies.

**ÉLIGIBILITÉ.** Les Marqués sont ouverts à toutes les races et à toutes les classes, mais les personnages loyaux bons sont refusés.

**BÉNÉFICES.** Les Preneurs croient en l'autosuffisance. Ils débutent avec un nombre d'unités de compétence double, et toute catégorie est accessible à toute classe de personnage sans coût additionnel. Un guerrier peut ainsi apprendre une compétence de voleur sans dépenser l'unité supplémentaire habituelle.

**RESTRICTIONS.** Les affiliés ne peuvent en aucun cas donner ou recevoir la charité. Tout revenu doit provenir d'un salaire, et le service être rendu avant le paiement effectué.





## LA MORNE CABALE

### (La Cabale, les Fous, les Mornés)

**PHILOSOPHIE DE LA FACTION.** "Rien n'a de sens, disent les membres de cette faction, alors arrête ton char, pauvre bougre. D'ailleurs, qui a dit que la réalité devait avoir un sens ?" Pour ces gens-là, le multivers n'est même pas une farce cruelle, car ce serait lui donner un sens. Regardez ces imbéciles, confits dans leurs factions, qui courent partout pour découvrir la signification de l'insensé — ils perdent leur temps. Et ce sont eux qui traitent de fous les affiliés de la Morne Cabale ? Ha !

Le credo des Mornés ? "Le multivers échappe à l'entendement, comme il se doit." Clair, net et précis. La Morne Cabale se garde bien d'affirmer que le multivers est insensé. Ça, ce serait encore lui donner du sens.

Voyons, les primaires, les suppliants, les potentiaires, les puissances elles-mêmes ne détiennent pas la réponse. Nul n'est ici pour atteindre un quelconque but suprême. Les choses *sont*. Toute créature qui trouve un sens au multivers se leurre. Le plus triste, pour les membres de la Cabale, c'est l'aveuglement qui frappe la grande majorité des gens. Chercher la "vérité", c'est se perdre. Une fois compris que ça ne veut rien dire, tout le reste devient clair. Certains y laissent leur raison — à force de lever un lièvre qui n'existe pas. Bien sûr, il y a des gens qui n'arrivent pas à accepter la vérité. Ceux-là tempêtent, rugissent, bafouillent et plaident leur cause face aux puissances, comme si ça devait leur apporter quoi que ce soit. Dommage pour eux. Les Mornés sont au fait de la dure vérité, et si les autres ne la supportent pas, tant pis.

Quiconque souhaite se joindre à la Cabale doit remplir trois conditions : il (ou elle) doit cesser de chercher du sens, accepter les événements, et se pencher sur soi. Il n'y a aucun sens à l'extérieur. La question est donc : "Y a-t-il du sens à l'intérieur ?"

**PLAN D'INFLUENCE PRINCIPAL.** Le Pandémonium. Ce plan, le Pays Qui Hurle, ne doit son existence à rien ni à personne. Dans ses labyrinthes rugissent les vents de la folie, et la Morne Cabale s'y sent chez elle. À Sigil, elle a son quartier général à la Loge, l'asile proche de la Ruche.

**ALLIÉS ET ADVERSAIRES.** La Morne Cabale ne laisse aucune faction indifférente. La Garde Fatale, les Hommes-Poussière, la Ligue Révolutionnaire et les Xaositectes éprouvent de la sympathie pour elle. La Fraternité de l'Ordre, l'Harmonium et les Rectifieurs tolèrent par contre très mal son nihilisme, et se rangent donc parmi ses ennemis.

**ÉLIGIBILITÉ.** La Morne Cabale est ouverte aux personnages de toutes les races, de toutes les classes et de tous les alignements, mais les loyaux ne peuvent accepter le principe fondateur de la Cabale, selon lequel la vie n'a aucun sens, car l'ordre ne saurait exister sans signification.

**BÉNÉFICES.** Tenus pour fous par la plupart des gens, ces affiliés sont immunisés aux sorts qui causent la folie temporaire ou définitive, tels que *chaos*, *confusion*, *danse irrésistible d'Otto*, *débilité mentale* et *irrésistible rire de Tasha*. De plus, ils ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts d'ESP dirigés sur eux.

**RESTRICTIONS.** Les Mornés sont sujets à des accès de mélancolie quand ils songent à la gratuité de l'existence. Au début de chaque nouveau jour de jeu, le joueur jette 1d20. S'il obtient un 20, le personnage est vaincu par la futilité de ses croyances. Ce matois-là ne fera rien, à moins qu'un autre personnage ne réussisse à le persuader qu'il fait œuvre utile. Notez bien qu'un monstre en train de dévorer un autre membre du groupe n'est *pas* une raison suffisante (aux yeux d'un Morné, la vie ou la mort de ce pauvre bougre importe peu, de toute façon).



TU ENTENDS LES  
AZIMUTÉS HURLER  
DANS LES DÉDALES ?  
SI TU ES ICI POUR  
DÉCOUVRIR LE  
SECRÉT DU MULTIVERS,  
TU POURRAIS GAGNER DU  
TEMPS EN LES  
REJOIGNANT, CAR  
C'EST +OU+ CE QU'IL SIGNIFIE —  
ÇA ET RIEN DE PLUS.

— FACTOL L'HAR DE LA MORNE CABALE





# L'ORDRE TRANSCENDANTAL

(Les Chiffronniers)

**PHILOSOPHIE DE LA FACTION.** Selon ces types-là, pour ne faire qu'un avec le multivers, un péquin doit cesser de réfléchir et agir. L'action instinctive est la forme de pensée la plus pure. Si un compère sait quoi faire sans avoir besoin d'y songer, il ne fait plus qu'un avec le multivers.

Chaque bige participe du multivers, et le multivers comprend tout ce qui existe. Donc, il paraît normal que chaque être sache la meilleure action à entreprendre au meilleur moment. Le hic, c'est que certains se mettent à réfléchir et gâchent tout : le doute s'installe, l'instinct dépérit, le lien avec le multivers est coupé. Le temps qu'un pauvre bougre conçoive une idée, le geste parfait et le moment propice lui échappent.

Un bige n'a donc qu'à cesser de penser ? Ce n'est pas si simple, bien sûr. N'importe quel enfumé peut se jeter dans la mêlée de l'existence et agir sans la moindre réflexion préalable, mais là n'est pas le but recherché. Un péquin doit en fait travailler dur à se connaître *lui-même* – à découvrir son esprit et ses instincts jusqu'à ce que l'action adéquate lui vienne par pur automatisme. Il faut pour cela entraîner et son corps et son esprit. De même qu'un voleur s'entraîne à pratiquer sa gueserie, un Chiffonnier amène son esprit (la source de l'action) et son corps (l'outil) à ne faire qu'un. Il n'y a ainsi plus aucune différence entre eux, plus de distinction entre l'idée et sa concrétisation. Le corps et l'esprit œuvrent de concert – la main bouge avant d'en avoir reçu l'ordre conscient.

Qu'est-ce que cela apporte à un matois ? D'accorder son esprit avec le multivers. Un affranchi sait à tout instant où il devrait se trouver et pour quoi faire, car il comprend le but du multivers.

D'ICI À CE QUE TU  
Y AIES RÉFLÉCHI,  
JE T'AURAI TUÉ. FAIS CE  
QUE JE TE DIS, OU  
MEURS. C'EST ÇA,  
LES TERMES DU  
MARCHÉ.

## — FAC+OLE RHYS DES CHIFFRONNIERS

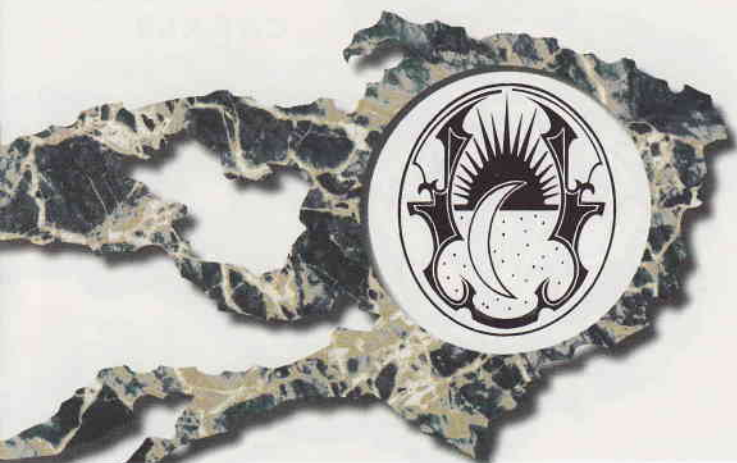
**PLAN D'INFLUENCE PRINCIPAL.** L'Ordre est au faite de sa puissance sur les Élysées, le plan du bien harmonieux. À Sigil, son quartier général se trouve au Grand Gymnase.

**ALLIÉS ET ADVERSAIRES.** Puisqu'ils croient qu'on trouve la vérité en soi, les Chiffonniers ne cherchent pas à se faire des amis ou des ennemis au sein des autres factions, qui les considèrent avec tiédeur. L'Harmonium les soupçonne quant à lui de caresser des projets contraires à l'harmonie universelle.

**ÉLIGIBILITÉ.** L'Ordre Transcendental est ouvert à tout personnage d'alignement neutre.

**BÉNÉFICES.** L'entraînement d'un Chiffonnier met l'accent sur l'action rapide et tranchée. Tout affilié bénéficie donc d'un bonus de +1 à ses jets d'initiative.

**RESTRICTIONS.** Comme les Chiffonniers agissent sans laisser de place au doute, ils subissent une restriction singulière : sitôt qu'un joueur décide des actions de son personnage, il n'a plus la possibilité de revenir sur son choix. Notre matois ne peut pas dire : "Attends, j'ai changé d'avis !" Les lascars qui prennent le temps d'examiner ou de discuter les actions en cours échouent à suivre les enseignements de leur philosophie.





## LES RECTIFIEURS (La Mort Rouge)

**PHILOSOPHIE DE LA FACTION.** Pour les affiliés de ce groupe, la justice est tout, et le bougre qui pourra lui jouer un air n'est pas encore né. Celui qui s'y essaiera aura les Rectifieurs à ses trousses, aussi ferait-il mieux de s'en abstenir, s'il a un peu de bon sens. Les lois existent dans ce seul but – veiller à l'application de la justice. Celle-ci purge le mal chez ceux qui le pratiquent et les rend meilleurs, plus aptes à vivre au sein du multivers. Lorsque tout le monde aura été purifié, le multivers atteindra à la perfection – et la perfection est le but du multivers.

La justice est absolue et parfaite ; encore faut-il l'appliquer correctement. Un lascar doit savoir distinguer les innocents des coupables, pour éviter de commettre des fautes. La pitié est l'excuse des faibles et des criminels. Ils s'imaginent qu'ils peuvent voler ou tuer en toute impunité en faisant appel à ce sentiment. Les Rectifieurs n'ont pas l'heur de se laisser prendre à de tels rets. Chaque crime doit être puni conformément à la loi. Les "circonstances atténuantes" n'existent pas.

Ceci étant, certains matois des plus retors se figurent pouvoir rendre la monnaie de leur pièce aux Rectifieurs en accusant ces derniers de crimes semblables à ceux qu'ils commettent. Dans ces moments-là, les affiliés de la Mort Rouge sourient et disent qu'ils dépendent d'une loi supérieure. Défenseurs de la loi, ils peuvent, au nom de la justice, user d'expédients auxquels d'autres n'ont pas accès – comment pourraient-ils survivre à leurs idéaux, sinon ?

Bien sûr, certains réfutent la logique des Rectifieurs. Ceux-ci ne seraient ni au-dessus des lois, ni justes. Les individus concernés, s'ils n'apprécient guère cette attitude, ne peuvent cependant pas pendre quelqu'un pour ses opinions, en général. Par contre, et ils le clament haut et fort, ils ne font pas les lois – ils se bornent à les appliquer. Tout bien considéré, s'ils ne valent guère mieux que beaucoup d'autres, ils ne sont cependant pas pires que certains.

**PLAN D'INFLUENCE PRINCIPAL.** Les Rectifieurs sont au sommet de leur puissance sur l'Achéron. À Sigil, leur quartier général est la Prison.

### ALLIÉS ET ADVERSAIRES.

Harmonium, Greffiers et Rectifieurs, tel est le trio qui remplit les diverses fonctions du système judiciaire – arrestation, jugement et châtiment. Comme à Sigil, on les trouve souvent ensemble dans les autres villes d'Outreterre. La Garde Fatale a de la sympathie pour les buts des Rectifieurs car elle considère que le processus du châtiment participe de l'entropie ultime.

Nul ne s'étonnera que la Mort Rouge passe pour l'ennemie des groupes qui mettent l'individu en avant. Signeurs,

Sensats et Anarchistes semblent ainsi avoir de fréquentes prises de bec avec les Rectifieurs. On s'attendrait à ce que les Indés défient cette faction, mais ils ont l'intelligence de s'en tenir à l'écart.

**ÉLIGIBILITÉ.** La Mort Rouge est un groupe très strict, qui n'accueille que les personnes d'alignement loyal. Voleurs et criminels reconnus sont interdits dans leurs rangs.

**BÉNÉFICES.** Sa passion pour le châtiment permet à tout Rectifieur, une fois par jour, de soumettre la réponse à une question posée en sa présence (qu'il en soit ou non le locuteur) à une *détection des mensonges*.

**RESTRICTIONS.** Les Rectifieurs se considèrent comme innocents des crimes qu'ils sont amenés à commettre lorsqu'ils poursuivent un criminel reconnu. Si l'un des affiliés de la Mort Rouge devait commettre un crime dans toute autre circonstance, il serait sujet au châtiment prévu par la loi. De plus, même si un Rectifieur peut accepter la reddition d'un individu (afin que cette personne soit punie de manière appropriée), il ne peut en aucun cas relâcher un malfaiteur tant que la sentence adéquate n'a pas été appliquée.





# LE SIGNE DE L'UN

## (Les Signeurs)

**PHILOSOPHIE DE LA FACTION.** Chaque personne, chaque individu, est unique. Telle est la gloire suprême du multivers – la singularité de toute créature vivante (ou morte). À l'évidence, le multivers tourne donc autour du moi – du moins est-ce la conviction que cette faction aimerait voir tout le monde partager. "C'est l'enfance de l'art, enfumé, dira un de ces bougres. Le monde existe parce que l'esprit l'imagine. En l'absence du moi, le multivers n'est plus." Chaque Seigneur est ainsi l'élément majeur du multivers. Sans au moins un Seigneur pour concevoir le tout, les autres factions cesseraient d'exister.

Mieux vaut être gentil avec ces affiliés-là, bige, car ils pourraient décider d'imaginer l'inexistence d'un péquin précis. Tu crois que c'est impossible, peut-être ? Ça se comprend, mais un lascar serait fou de courir un risque pareil. Après tout, des tas de gens disparaissent sans laisser de trace, et un grand nombre d'entre eux sont des ennemis du Signe de l'Un. Ça donne à réfléchir, non ?

Alors, que se passe-t-il, rétorquera un compère des plus astucieux, si les Signeurs n'accordent pas leurs conceptions respectives ? S'ils pensent à des choses différentes ? Enfin, le multivers est le même pour tous ! Un Seigneur a sa réponse prête : puisqu'il est le centre du multivers, c'est que tout sort de son imagination – clair comme de l'eau de roche, non ? Rien d'autre n'existe s'il n'y pense pas, et le multivers est donc le même pour tous. Comment pourrait-il en être autrement ?

Beaucoup de gens réfutent cette théorie. D'ailleurs, selon eux, le fait qu'ils soient doués d'émotions propres, d'un moi propre, prouve que les Signeurs ont tort. Ceux-ci se contentent d'affirmer qu'ils imaginent tout, y compris l'illusion

d'individualité des autres, et que seuls les sentiments des Signeurs sont réels.

Dans ce cas, *qui* imagine le multivers ? Là, même les Signeurs sont dans le brouillard. L'un d'eux, oui, mais lequel ? Le pari le plus sûr serait de s'aligner sur les idées de leur faction, puisque chacun d'eux pourrait être à l'origine de tout. Souviens-t'en, bige.

**PLAN D'INFLUENCE PRINCIPAL.** Les Signeurs sont les plus forts sur les Terres des Bêtes. À Sigil, leur quartier général est la Chambre des Orateurs.

**ALLIÉS ET ADVERSAIRES.** Les Signeurs et les Sensats ont beaucoup en commun du point de vue philosophique et sont donc des alliés naturels. Le Signe de l'Un recrute fréquemment des Externes, qui se retrouvent souvent au centre de l'attention générale. L'Harmonium trouve ces affiliés plus qu'agaçants, et la Morne Cabale est leur adversaire le plus déterminé.

**ÉLIGIBILITÉ.** Le Signe de l'Un est ouvert à toutes les classes, à toutes les races et à tous les alignements. Toutefois, les personnages loyaux bons et loyaux neutres risquent de trouver les croyances des Signeurs au mieux difficiles à suivre.

**BÉNÉFICES.** Du fait qu'ils croient que le monde est créé par le moi, les Signeurs ont des facilités à déjouer les illusions. Chacun d'eux bénéficie toujours d'un jet de sauvegarde contre les sorts lorsqu'il est confronté à une illusion de nature magique.

**RESTRICTIONS.** Sans doute faut-il blâmer son ego surdimensionné, mais un Seigneur a beaucoup de difficultés à comprendre les motivations et les sentiments d'autrui. Tout personnage-non-joueur subit donc un malus de -2 à ses tests de réaction et de loyauté envers lui lors d'une rencontre.

⊕ OÙ EST LE CENTRE DU MULTIVERS ?  
ICI.

C'EST MOI,  
LE CENTRE DU MULTIVERS.

— FAC+0LE DARIUS DES SIGNEURS





# LA SOCIÉTÉ DES SENSATIONS

## (Les Sensats)

**PHILOSOPHIE DE LA FACTION.** Selon ces gens-là, la seule manière d'appréhender le multivers, c'est de recourir aux sens ; ceux-ci sont donc les seules preuves de son existence. Sans expérience, sans sensation, une chose *n'existe pas*. Si un bougre ne sent pas le goût de sa soupe, c'est que ce n'est pas de la soupe. La seule véritable connaissance, c'est bel et bien celle qu'offrent les sens.

Voyons, ce n'est pas difficile. Qu'est-ce qui est réel : la description d'une rose ou la rose elle-même ? Seul un azimuth choisirait la description, qui n'a ni odeur, ni couleur, ni épines. La rose cueillie est réelle, elle, et c'est ainsi, en en faisant l'expérience, qu'un bougre la connaît. Les sens sont le seul moyen de connaître l'univers.

Le premier bige venu demandera : "Quel est le rapport avec la Vérité universelle, le sens du multivers ?" La chanson, c'est que nul ne découvre le secret avant de connaître toutes les saveurs, les couleurs, les odeurs et les textures du monde. Un lascar doit avoir fait l'expérience de l'univers entier pour voir révélé ce grand soltif. Ça paraît impossible, mais on peut parfois tricher – estamper le multivers, en fait. Peut-être celui-ci n'a-t-il d'autre existence que celle qu'un bougre perçoit. On se demande souvent ce qu'il y a de l'autre côté de la colline. La réponse pourrait être : "Rien."

Dans ce cas, le multivers a des limites, et un lascar peut alors tenter de tout expérimenter. On doit savourer l'intensité, explorer la complexité. Loin de se contenter de boire le vin, il faut en goûter toutes les saveurs. Avant qu'un bougre ait fini, il saura ce qui différencie le vin d'Arborée de celui d'Asgard, il reconnaîtra le vignoble, voire la main du vigneron. C'est alors que les secrets du multivers commenceront à se révéler.

**PLAN D'INFLUENCE PRINCIPAL.** La Société des Sensations est forte sur l'Arborée, un plan où la beauté règne partout en maîtresse avisée. À Sigil, son quartier général est naturellement la superbe Salle des Fêtes.

**ALLIÉS ET ADVERSAIRES.** Les Sensats et les Signeurs, deux factions égocentriques, partagent un grand nombre de points de vue et coopèrent souvent dans leurs activités. Les Sensats font montre de cordialité envers les Greffiers et les Indés, dont les comptes rendus de voyage les fascinent. Toutefois, ils s'opposent à la philosophie de la Garde Fatale, pour qui les mondes ne sont que des objets voués à la pourriture.

**ÉLIGIBILITÉ.** La Société des Sensations figure parmi les factions les plus libérales. Chacun peut la rejoindre, peu importe sa race, sa classe ou son alignement.

**BÉNÉFICES.** Tous les Sensats ont des sens supérieurement aiguisés. Ils disposent d'une infravision d'une portée de 18 mètres, quelle que soit leur race, et reçoivent un bonus de +1 à leurs jets de surprise et de sauvegarde contre le poison.

**RESTRICTIONS.** Sans cependant oublier la prudence la plus élémentaire, les Sensats sont fascinés par la découverte de saveurs, couleurs, etc. À la moindre occasion, ils recherchent l'inédit. En pratique, ils ne peuvent pas refuser des offres qui pourraient les amener à le trouver – sous la forme d'un vin nouveau, d'une fleur exotique, et ainsi de suite. Seul un danger visiblement mortel les poussera à négliger de pareilles tentations.



TOUCHE-LE.  
HUME-LE.  
GOÛTE-LE.  
REGARDE-LE.  
FRAPPE-LE.  
— FAC+ØLE ÉRINE  
DES SENSATS





# LES XAOSITECTES

(Les Chaoteux)

**PHILOSOPHIE DE LA FACTION.** Aux yeux de ces gens-là, le multivers n'est pas né du Chaos – le multivers *est* Chaos. Aucun schéma directeur. Aucun ordre. Tel est le sens du multivers, le grand secret que tous les autres sont bien trop lâches ou stupides pour admettre ! Regarde autour de toi, bige. À ton avis, la vie a un schéma ? Non, aucun. Le seul ordre existant est celui qu'imposent ces azimutés de Greffiers et d'affiliés de l'Harmonium. Leur ordre ne participe en rien de l'univers. Dès l'instant où ils disparaîtront, le multivers retournera à son état naturel, le désordre et le chaos.

Pourquoi combattre le Chaos, puisqu'il constitue l'ordre du monde ? Il a une beauté propre. Il exerce une fascination propre. C'est en observant le Chaos, en sachant apprécier le hasard qui le gouverne et la complexité qui le caractérise, que les Xaositectes découvrent les soltifs du multivers. Ils veulent jouer avec ce Chaos que nul ne façonne et ajouter leur pierre à son édifice instable.

**PLAN D'INFLUENCE PRINCIPAL.** Les Limbes sont le cœur et l'âme des Xaositectes, car c'est ici que les énergies sauvages de la création font le plus rage. À Sigil, cette faction a son quartier général au centre de la Ruche, un bidonville des plus turbulents.

**ALLIÉS ET ADVERSAIRES.** Les Chaoteux, la Garde Fatale et dans une certaine mesure la Morne Cabale s'entendent assez bien pour œuvrer de concert, autant que des structures vouées au chaos le peuvent. Nul ne s'étonnera que l'Harmonium et les Greffiers s'opposent avec stridence aux théories des Xaositectes.

**ÉLIGIBILITÉ.** Les Chaoteux sont ouverts à toutes les races et à toutes les classes, mais seuls des personnages chaotiques peuvent se joindre à eux.

**BÉNÉFICES.** Sa foi dans le Chaos en tant que pouvoir suprême permet à tout Xaositecte d'employer *babil* (l'inverse de *langues*) une fois par semaine, quelle que soit sa race ou sa classe.

**RESTRICTIONS.** Les Chaoteux sont voués au pouvoir du Chaos. Ceci les empêche de fonder une entreprise, de bâtir une forteresse, de lever une armée, voire d'entreprendre toute action qui demande de l'organisation et de la discipline sur le long terme.

D'ailleurs, ils parviennent tout juste à maintenir la cohésion de leur faction.

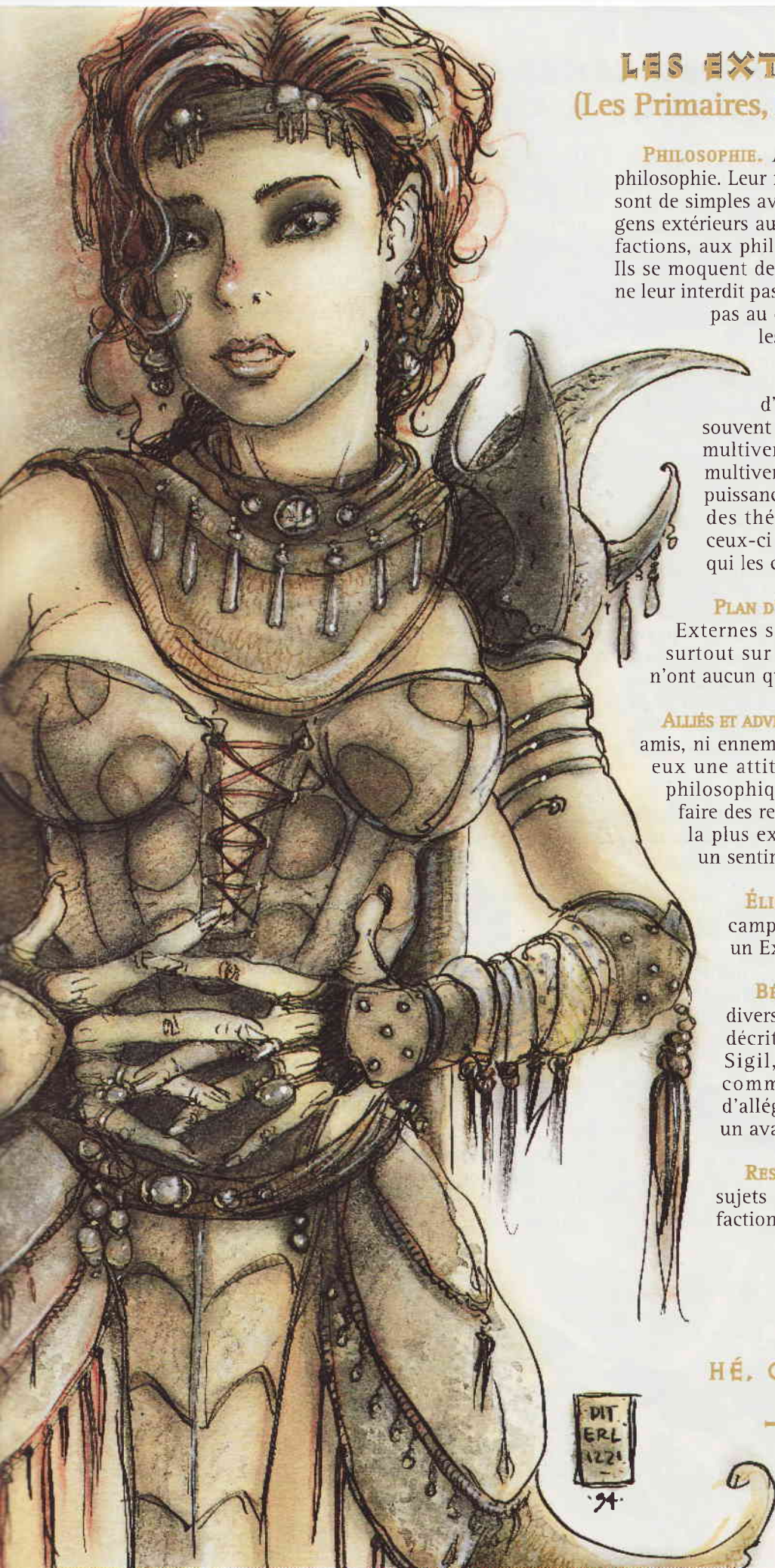


LA BEAUTÉ C'EST !  
LE CHAOS  
+ROP STUPIDES DU  
MULTIVERS. SON+  
POUR VOIR  
LES GENS QUE.

— FACTOL KARAN  
DES CHAOTEUX







## LES EXTERNES

(Les Primaires, les Béjaunes)

**PHILOSOPHIE.** Aucune – pas de faction, pas de philosophie. Leur nom suffit à les définir – les Externes sont de simples aventuriers venus du Plan Primaire, des gens extérieurs aux plans qui ne comprennent rien aux factions, aux philosophies afférentes, et ainsi de suite. Ils se moquent de connaître le sens du multivers. Cela ne leur interdit pas d'être curieux, mais ils ne participent pas au débat incessant qui fait rage à travers les plans.

Les Externes professent souvent des opinions singulières, du moins d'un point de vue planaire. Ils caressent souvent l'idée que leur monde est le centre du multivers, que leur royaume est le joyau du multivers ou que leur dieu est la plus grande puissance de toutes. Les planaires se gaussent des théories fumeuses des Externes, mais ceux-ci ont les moyens de se venger de ceux qui les chagrinent.

**PLAN D'INFLUENCE PRINCIPAL.** À l'évidence, les Externes sont plus forts sur le Plan Primaire, surtout sur leur monde natal dans ce plan. Ils n'ont aucun quartier général à Sigil.

**ALLIÉS ET ADVERSAIRES.** Les Externes n'ont a priori ni amis, ni ennemis. La plupart des factions ont envers eux une attitude ambivalente. Libres du carcan philosophique des plans, ils peuvent aussi bien faire des recrues que des adversaires. La réaction la plus extrême qu'ils puissent déclencher est un sentiment de pitié devant leur ignorance.

**ÉLIGIBILITÉ.** Tout bougre venu d'une campagne primaire est considéré comme un Externe.

**BÉNÉFICES.** Tout Externe obtient les divers bénéfices des personnages primaires, décrits ci-dessus (voir page 8). De plus, à Sigil, on engage souvent les Externes comme mercenaires, car leur absence d'allégeance aux factions apparaît comme un avantage.

**RESTRICTIONS.** Les Externes ne sont pas sujets aux restrictions des divers profils de faction.

HÉ, C'EST ICI EAUPROFONDE ?

— R KING DE FÉERÛNE





## BÉNÉFICES GÉNÉRAUX DE L'APPARTENANCE À UNE FACTION

Si chaque faction propose des avantages spécifiques à ses membres, toutes offrent à leurs affiliés les mêmes bénéfices généraux liés à l'appartenance à un groupe structuré. À chaque philosophie ses récompenses.

Certains s'accordent à un point de vue particulier, comme le pacte avec les morts-vivants des Hommes-

Poussière. Quant aux quartiers généraux, ils servent de sanctuaires et de lieux de compa-

gnonnage, et pas seulement de salles de réunion, même s'il peuvent aussi en jouer le rôle. Avant tout, un quartier général fournit divers services aux affiliés de la faction.

**INFORMATIONS.** Les soltifs sont monnaie courante sur les plans. Où trouve-t-on des portails à Sigil ? Où mènent-ils ? Quelles sont les clés de sort nécessaires pour ce plan-ci ? Et pour celui-là ? Voici quelques-unes des informations dont un matois a besoin avant de partir en aventure. Il peut se fier à la chanson de la rue, ou payer un voyageur dans une taverne louche, mais il court toujours le risque d'écoper de faux renseignements. Un bougre averti se rend plutôt au quartier général de sa faction. On lui demandera du jonc — tout se paye — mais, au moins, on ne l'estamera pas. Ça ne se fait pas, en faction.

**EMPLOIS.** La plupart des factols savent qu'ils doivent éviter de laisser leurs affiliés sans emploi pendant trop longtemps — la réputation de leur faction n'en sortirait pas grandie. Une apparence négligée ou misérable n'attire guère les nouveaux membres, et des affiliés au chômage peuvent attirer toutes sortes d'ennuis. Un quartier général sert donc souvent de bourse au travail.

Les planaires ont pour habitude de confier la résolution d'un problème à la faction idoine. Une histoire de morts-vivants ? Les Hommes-Poussière sont sans doute les plus à même de s'en dépêtrer.

Quelqu'un a échappé à l'étreinte malhabile de la justice ? Il suffit de prévenir les Rectifieurs. S'il consent à rétrocéder une partie de ses profits ou à donner un peu de jonc d'avance, un lascar pourra trouver un employeur potentiel par le biais du quartier général de sa faction.

ALORS COMME CA, BÉJAUNE,  
TU CHERCHES LE QUARTIER  
GÉNÉRAL DES  
XAOSITECTES ?  
SUIS-MOI — TU ES  
EN ÉTAT D'ARRÊTATION.  
— MINNI+H, INSPECTEUR  
DE L'HARMONIUM

**SOINS.** Les factions, qui pour la plupart veillent sur leurs affiliés, ont en général à leur quartier général quelques clercs de leur obédience voués à administrer des soins, à délivrer d'une malédiction, à guérir une maladie, à deviner des secrets, bref, à effectuer toutes les tâches sédentaires en leur pouvoir. Ça coûte, et ça coûte cher, mais on peut se fier à leurs services.

**DIVERS.** Une faction peut encore rendre pas mal de petits services — conseils, compagnie, chambres libres et parfois repas chauds. Un quartier général n'a cependant rien d'une auberge, n'escomptez donc pas vous y installer.

Une nuit ou deux, c'est

acceptable, mais ensuite, le bige ferait mieux de gagner un peu de jonc et de se trouver un vrai logement.

Il y a aussi des services que les factions ne rendent *jamais*. Elle ne prêtent pas d'argent ni d'équipement, surtout à des aventuriers. Oh, beaucoup sont riches et certaines possèdent une armurerie bien fournie, mais elles réservent ces ressources à leur propre usage et à des situations d'urgence. Elles n'attaquent pas non plus d'autres factions — pas directement, en tout cas. Les factols — exceptés, peut-être, ceux de la Garde Fatale et des Xaositectes — n'ont aucune envie de voir une guerre d'idées ensanglanter les rues de Sigil. Les factions ne se mêlent pas non plus de gouverner la ville. Il est vrai que certaines font partie du gouvernement, mais un bougre se débrouillera toujours pour savoir à qui graisser la patte et dans quelles proportions. Enfin, les factions n'envoient pas d'expéditions de secours. Un bige en difficulté sur les plans se retrouve seul, sauf, bien sûr, s'il a en sa possession quelque chose auquel sa faction tient par-dessus tout.



CET OUVRAGE EST DESTINÉ À ÊTRE LU  
EN PREMIER — QUE CE SOIT PAR LES  
JOUEURS OU PAR LES MAÎTRES DE DONJON.  
LE LECTEUR Y DÉCOUVRIRA LA  
DISPOSITION GÉNÉRALE DE TOUTS LES  
PLANS, AINSI QUE LES RACES ET  
CLASSES DE PERSONNAGES QUI  
DEAMBULENT. LE GUIDE SE TERMINE  
PAR UN SURVOL DÉTAILLÉ DE CHACUNE DES  
FACTIONS DES PLANS EXTÉRIEURS.

ON NE MANQUERA PAS D'Y TROUVER  
ÉGALEMENT LES RÈGLES NÉCESSAIRES À LA  
CRÉATION D'UN PERSONNAGE.





PLANE

SCAPE™

CADRE DE CAMPAGNE



GUIDE  
DES  
PLANS  
POUR  
LE  
III D™







Le multivers est un endroit immense qui ne suit pas les "règles normales", quelles qu'elles soient. Mais il faut en apprendre les soltifs et devenir un affranchi, histoire d'apprécier les diverses façons dont la magie opère sur le Grand Anneau. Par ailleurs, aucun lascar ne devrait jamais pouvoir dénicher la carte de tous les portails qui relient les plans. Il y a des trucs qu'un

bougre ne doit pas savoir et d'autres qu'il lui faudra découvrir par l'expérience (pour ce qui est de l'impression personnelle, la description des fourneaux des Carcères n'a rien à voir avec une bonne petite visite). Bon,

## INTRODUCTION

à certains endroits, le multivers est bête au point que le premier bariaure venu risque même d'y entraver quelque chose, mais à d'autres, le secret domine, et c'est voulu. Alors, les gens sans rien à fiche dans ces coins-là auraient intérêt à éviter d'y pointer le nez – vu ?

Ceci étant, il y a un matois – le Maître de Donjon (MD) – qui doit être au parfum. Ces pages lui sont destinées. Alors, si vous appartenez à cette engeance, eh bien... lisez donc.

Certains lecteurs se demandent sans doute déjà : "Qu'est-ce que c'est que ce PLANESCAPE et qu'est-ce qu'un MD peut en faire ?" Bonne question. Pour obtenir une réponse, la première étape serait de consulter le *Manuel des plans pour le joueur*, qui esquisse rapidement les mondes et les personnages de ce décor de campagne. Quant aux joueurs, ils devraient le lire avant de commencer à jouer, pour se familiariser avec les possibilités bizarres et merveilleuses qu'offrent les plans.





Ce livret-ci contient les règles et le cadre dont le MD a besoin pour entamer sa campagne de PLANESCAPE et décrit les plans un par un de manière à offrir une approche du problème. Vous y trouverez encore des détails sur les modifications de la magie, les rapports entre les prêtres et leurs dieux, et le voyage interplanétaire. Les plans sont si vastes qu'un seul produit ne peut en épuiser les possibilités. Des extensions regroupant plusieurs plans apparentés viendront plus tard. La première s'intitule *les Plans du chaos*. Suivront des extensions sur les plans loyaux, les plans neutres, les plans élémentaires et les demi-plans.

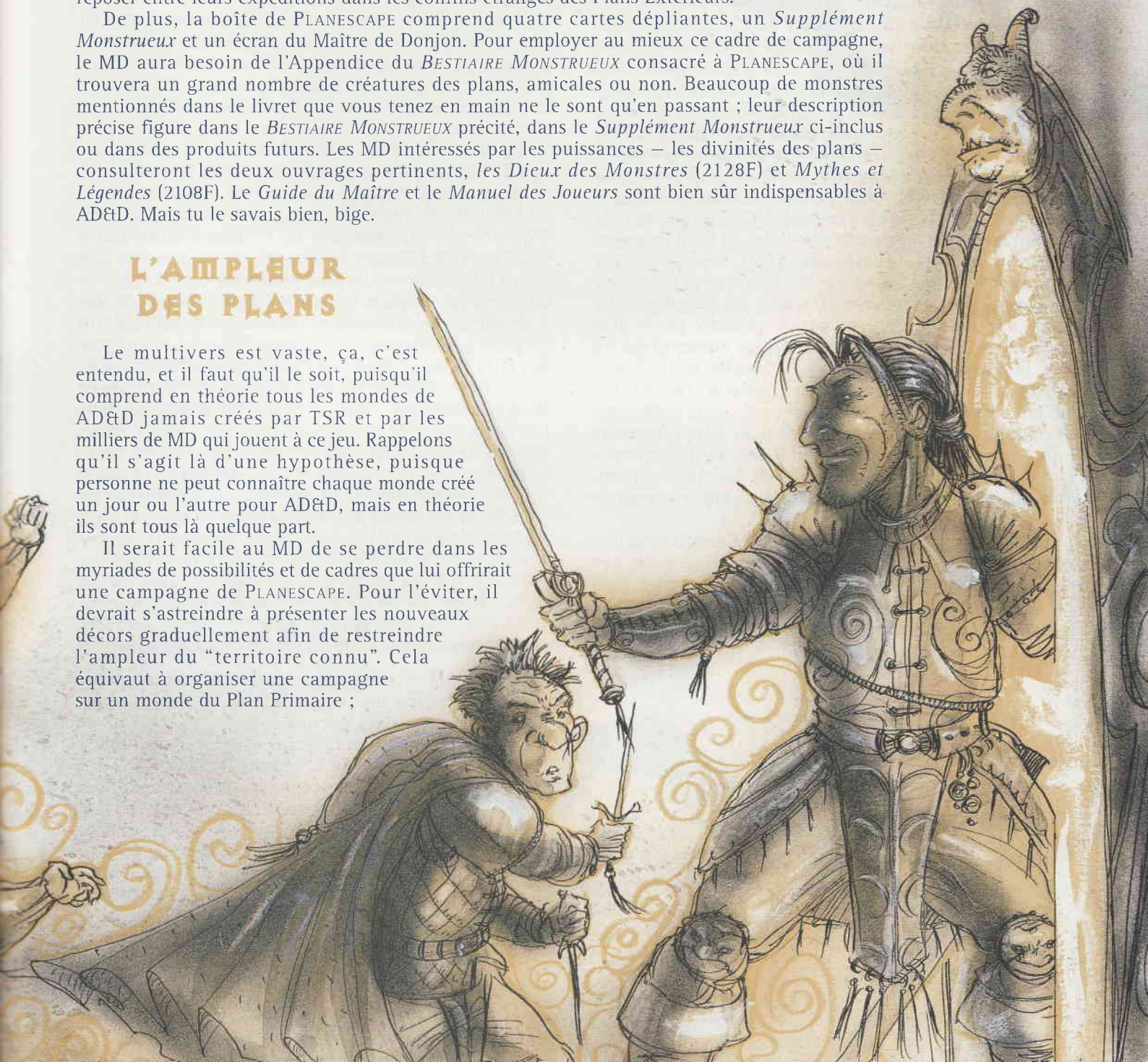
Le livret de 96 pages *Sigil et l'Outreterre* dépeint la cité paradoxale de Sigil et son Outreterre, tout en proposant par ailleurs des aventures toutes faites qui utilisent ces deux cadres. Sigil et ses environs offrent au MD une base de campagne à part entière – un lieu où de hardis aventuriers peuvent se frotter à des créatures qui ne leur ressemblent en rien et se reposer entre leurs expéditions dans les confins étranges des Plans Extérieurs.

De plus, la boîte de PLANESCAPE comprend quatre cartes dépliantes, un *Supplément Monstrueux* et un écran du Maître de Donjon. Pour employer au mieux ce cadre de campagne, le MD aura besoin de l'Appendice du *BESTIAIRE MONSTRUEUX* consacré à PLANESCAPE, où il trouvera un grand nombre de créatures des plans, amicales ou non. Beaucoup de monstres mentionnés dans le livret que vous tenez en main ne le sont qu'en passant ; leur description précise figure dans le *BESTIAIRE MONSTRUEUX* précité, dans le *Supplément Monstrueux* ci-inclus ou dans des produits futurs. Les MD intéressés par les puissances – les divinités des plans – consulteront les deux ouvrages pertinents, *les Dieux des Monstres* (2128F) et *Mythes et Légendes* (2108F). Le *Guide du Maître* et le *Manuel des Joueurs* sont bien sûr indispensables à AD&D. Mais tu le savais bien, bige.

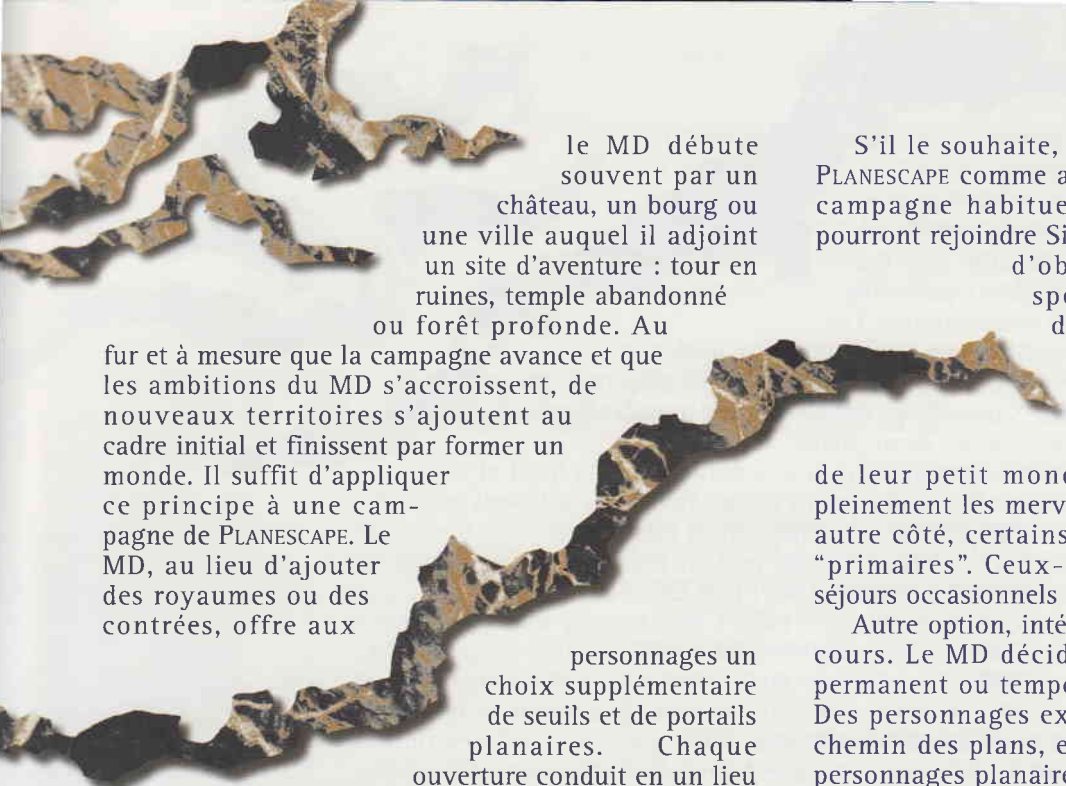
## L'AMPLEUR DES PLANS

Le multivers est vaste, ça, c'est entendu, et il faut qu'il le soit, puisqu'il comprend en théorie tous les mondes de AD&D jamais créés par TSR et par les milliers de MD qui jouent à ce jeu. Rappelons qu'il s'agit là d'une hypothèse, puisque personne ne peut connaître chaque monde créé un jour ou l'autre pour AD&D, mais en théorie ils sont tous là quelque part.

Il serait facile au MD de se perdre dans les myriades de possibilités et de cadres que lui offrirait une campagne de PLANESCAPE. Pour l'éviter, il devrait s'astreindre à présenter les nouveaux décors graduellement afin de restreindre l'ampleur du "territoire connu". Cela équivaut à organiser une campagne sur un monde du Plan Primaire ;







le MD débute souvent par un château, un bourg ou une ville auquel il adjoint un site d'aventure : tour en ruines, temple abandonné ou forêt profonde. Au

fur et à mesure que la campagne avance et que les ambitions du MD s'accroissent, de nouveaux territoires s'ajoutent au cadre initial et finissent par former un monde. Il suffit d'appliquer ce principe à une campagne de PLANESCAPE. Le MD, au lieu d'ajouter des royaumes ou des contrées, offre aux

personnages un choix supplémentaire de seuils et de portails planaires. Chaque ouverture conduit en un lieu *spécifique* d'un plan, préalablement choisi et défini par le MD. Ainsi, il n'est pas plus difficile de contrôler la progression d'une campagne planaire que d'orienter le parcours d'un groupe de personnages dans un cadre classique du Plan Primaire.

Ici, ce sont la cité de Sigil et la contrée environnante de l'Outreterre qui fournissent cette base de campagne nécessaire. De tous les mondes et de toutes les possibilités des plans, ce cadre est le plus détaillé de cette boîte. On l'a dit, les autres plans où les joueurs s'aventureront par la suite sont décrits sommairement, mais des produits futurs les exploreront en détail. Mais, jusque là, vous avez assez de guitounes et d'idées d'intrigue pour faire progresser un groupe de lascars du 1<sup>er</sup> au 3<sup>e</sup> niveau d'expérience – au moins ! Quant aux matois de niveau supérieur, un MD affranchi ne leur laissera guère le temps de bayer aux corneilles.

Ce cadre de campagne suppose que le MD gère une campagne *planaire*, où Sigil est l'origine des personnages – autrement dit leur "ville natale". Cela fonctionne même si le groupe comprend aussi bien des planaires que des primaires ayant trouvé le chemin de Sigil et s'étant établis là.

VA CAGUER, BIGE !  
JE SUIS LE P⊕TENTIAIRE DE  
TH⊕R, E+ +ES L⊕IS NE  
S'APPLIQUENT+ PAS A M⊕I.

— DERNIÈRES PARÔLES  
DE FRAN⊕K HEIDEN  
A UN R⊕CTIFI⊕R

S'il le souhaite, cependant, le MD peut utiliser PLANESCAPE comme ajout temporaire à son monde de campagne habituel. Des personnages existants pourront rejoindre Sigil et en repartir à l'aide de sorts, d'objets magiques et de portails spécifiques. Le hic, c'est que ce décor, avec ces simples visites, finira par perdre de sa singularité et de son mystère.

Les personnages se laisseront distraire par les petits soucis de leur petit monde et ne découvriront jamais pleinement les merveilles de cet étrange cadre. D'un autre côté, certains joueurs sont intrinsèquement "primaires". Ceux-là préféreront se borner à des séjours occasionnels dans les plans.

Autre option, intégrer ce décor à une campagne en cours. Le MD décide alors qu'il existe un portail permanent ou temporaire entre son monde et Sigil. Des personnages existants passent par Sigil sur le chemin des plans, et les joueurs peuvent créer des personnages planaires. Sigil et les plans ne sont plus considérés comme des lieux distincts, mais appartiennent à un monde de campagne *étendu*.

Il y a en tout cas une chose que ce décor n'est pas : un ensemble de règles de déplacement. Aller d'un plan à un autre, c'est l'enfance de l'art, quand on sait y faire. Il s'agit de lancer le bon sort, de disposer du bon objet magique ou (le plus souvent) de franchir la bonne porte. Gagner un autre plan ne prend pas des jours ou des semaines ; c'est quasiment instantané. On ne perd pas de temps à voyager, et on ne se prépare pas pour le trajet, mais pour survivre à la destination.

Au fond, PLANESCAPE est tout sauf traditionnel. Le donjon à explorer, c'est le crâne d'un dieu mort dans le Plan Astral, et la forteresse du prince efril c'est un volcan en éruption, pour ne mentionner que deux options parmi tant d'autres. Le multivers des plans peut être banal, terrifiant, enchanteur, surréaliste ou paradoxal. La seule limite à ce qu'on y trouve, c'est l'imagination du MD !

## LA TONALITÉ DES PLANS

Les meilleures campagnes ont une ambiance propre qui les différencie des autres. Krynn, le site de la saga de DRAGONLANCE, a ses guerres épiques, les ténèbres de RAVENLOFT abondent en horreurs diverses et multiples, les Royaumes Oubliés de la gamme FORGOTTEN REALMS, patrie d'Elminster, déploient les fastes d'empires antiques et Athas, le globe brûlé de DARK SUN, est une arène où seule compte la survie. Le décor de PLANESCAPE possède lui aussi une ambiance spécifique apte à captiver l'imagination des joueurs qui découvrent ses particularités, ainsi qu'une tonalité unique, malgré la diversité des mondes qui le composent.



Ce cadre-ci s'intéresse avant tout aux idées et aux philosophies, au "sens du multivers". Cela n'a rien à voir avec les discours ampoulés de vieux professeurs poussiéreux citant des antiennes sans le moindre rapport avec le réel. Tout planaire réside dans un monde où le sens du multivers n'est pas un problème, mais un mode de vie. Il ne se contente pas de poser la question, il *vit* la réponse. Reportez-vous aux factions dépeintes dans le *Manuel des plans pour le joueur*, vous comprendrez. Ici, les actes volent au secours des idées, et vice-versa – l'épée, le poing, la magie, l'idéologie, tout est bon à employer. Ne vous y trompez pas : si les planaires sont des gens rudes, c'est qu'il ne fait pas bon vivre sa philosophie en dilettante !

Ici, les morts côtoient les vivants dans les rues. Le premier péquin venu voit de ses yeux sa récompense ou son châtimement final en visitant l'endroit où il se retrouvera après sa mort ; ce genre d'information a de quoi vous remuer l'entendement. Un planaire sait ce que lui vaudra sa compassion, sa bienveillance, sa brutalité ou sa trahison. Il est dur parce qu'il connaît le prix de la faiblesse.

Ici, l'abstrait est aussi réel que prégnant. Un prêtre n'obtient pas ses sorts d'un dieu lointain, mais d'une "vraie" puissance qu'on peut apercevoir, ou à laquelle on peut rendre visite. Les magiciens découvrent un multivers de magie en un seul regard, car ils explorent des endroits qui ne devraient pas – qui ne *pourraient* pas – exister au regard des lois ordinaires. Les guerriers peuvent rechercher la perfection de leur art sur des plans où toutes choses atteignent à la perfection. Les roubards ont la possibilité d'acquérir des richesses dépassant l'imagination, car tout ce qui peut être imaginé existe bien. Les planaires sont rudes pour la simple raison qu'ils vivent dans un monde où le pouvoir à l'état brut gît à portée de main.

PLANESCAPE est enfin un lieu cosmopolite, où vivent aussi bien devas, fiélons, githyanki et slaades. Les gens "normaux", humains et créatures de cet acabit, n'en sont pas souvent les maîtres, mais ils participent au jeu. Les planaires se gaussent du provincialisme des primaires qui s'offusquent de voir un général tanar'ri ou un sage githzeraï tranquillement installé à la table voisine. Un planaire grandit avec l'idée que tout un chacun peut devenir important et puissant. Conséquences ? Les planaires sont durs parce que leurs ennemis le sont plus encore.

Tout ceci engendre un certain cynisme matérialiste. Les planaires ont tout vu, tout fait, et survécu. De la part des autres, ils n'attendent guère de sympathie,



vu  
que chacun a son  
fardeau à porter. Les bons se regroupent  
et s'entraident, mais pleurer sa malchance ne mène  
nulle part.

Le MD qui gère une campagne dans les plans devrait garder cette tonalité à l'esprit. Elle contribue, autant que les cartes, les monstres et les trésors, à la bonne tenue d'une aventure de PLANESCAPE. Les planaires pensent, agissent, voire parlent autrement que les primaires, et le MD doit faire sentir la différence. Rappelez-vous qu'un planaire croit en la philosophie de sa faction. Il calque ses actes sur cette philosophie, et ceux des autres ne lui inspirent que fatalisme. Quand vous l'incarne, il doit avoir sa voix propre. Imprégnez-vous de l'argot que vous lirez au long des textes de cette boîte. Utilisez et allongez la liste d'expressions planaires ci-incluse (ce langage s'appelle le jargon – voir page 94 de *Sigil et l'Outreterre*). Cela vous semblera peut-être forcé au début, mais bientôt le patois des plans viendra naturellement aux MD et aux joueurs enthousiastes.

JE SUIS PAS AZIMU+É !  
REDIS JAMAIS ÇA,  
OU JE +E SURINE – PIGÉ ?

— UN RÉSIDENT+  
DU PANDÉMΘNIUM





# LES PLANS ET LA MAGIE

Seul un primaire béjaune ou un magicien quoqueret croira que sa magie fonctionne de la même façon sur tous les plans. Ça ne se passe pas comme ça, bige – le multivers comprend des plans dont l'essence même est le feu vivant, la perfection absolue, le désespoir total, la pourriture ultime, ou pire. Pour une part, l'évidence s'impose d'elle-même – employer une *parole divine* contre un diantrefosse sur son plan natal ne sert de rien, comme beaucoup de pauvres lascars l'ont appris trop tard. Mais on risque de se retrouver dans des situations plus confuses : est-ce qu'un matois peut conjurer un djinn sur Ysgard ?

D'aucuns disent que l'expérience est le meilleur professeur, et l'idiot qui mettra ce conseil en pratique en apprendra beaucoup sur les plans, mais à la dure. Un affranchi sait qu'il n'a aucune raison de poser sa tête sur le billot s'il a l'occasion de s'informer auprès des autres. Pourquoi attendre de s'apercevoir qu'une *boule de feu* n'a pas le même effet dans les Limbes si on peut le découvrir à Sigil ? Morale de l'histoire : *Le MD ne doit pas cacher les informations suivantes aux personnages tant qu'ils se donnent la peine de les chercher aux bons endroits.*

## EFFETS SUR LES SORTS

De nombreux primaires ne comprennent pas pourquoi la magie change tellement d'un plan à l'autre. Ça ne leur arrive jamais sur leur monde – ils auront beau parcourir Krynn en tous sens, la magie restera la même quel que soit le pays où ils se





trouvent. Mais voyager dans un autre plan, ce n'est pas une partie de campagne. Les sages discutent les causes et les raisons de ces différences planaires en matière de magie depuis qu'ils ont commencé à penser. Et chaque faction a sa réponse, bien sûr. Un Dévot parlera des propriétés divines de chaque plan. Un Greffier expliquera en long, en large et en travers que les altérations participent d'un principe supérieur qui suit une logique qu'il leur reste ou non à déchiffrer. Un Xaositecte lèvera les bras au ciel et dira : "C'est le chaos, bige. Où est le problème ?"

En fin de compte, c'est moins le *pourquoi* que le *comment* de la chose qui importe. Quel qu'en soit le motif, chaque plan affecte les sorts de façon constante. Voilà une bouée à laquelle se raccrocher. Mais si un magicien veut se débrouiller sur un plan, il doit apprendre les changements qu'il va rencontrer.

Il ne sera pas surpris de savoir qu'il doit garder trois choses en tête : 1) l'effet de sa magie sur une créature indigène, 2) la position relative des autres plans impliqués dans le sort et 3) la

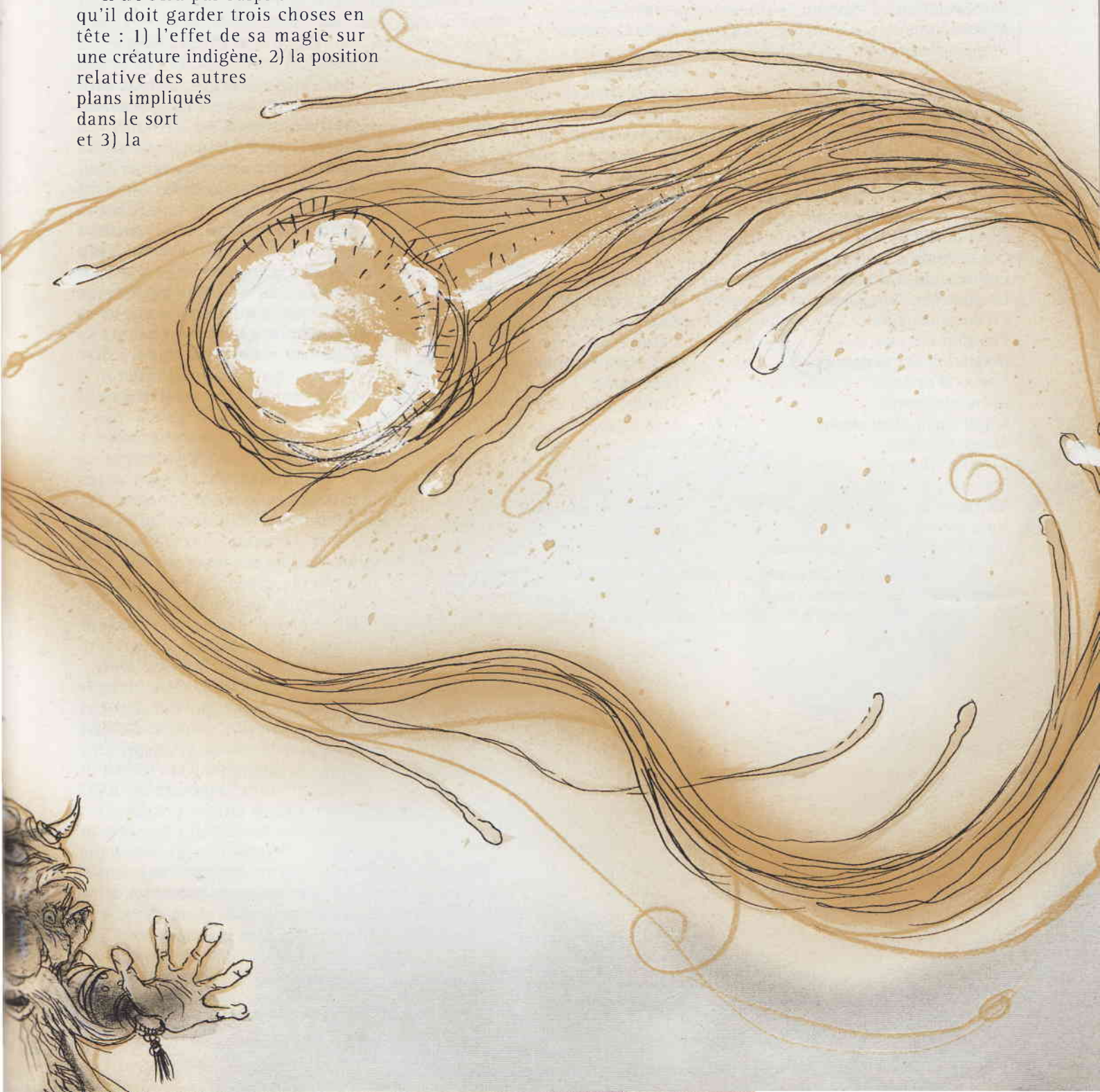




TABLEAU I : SØRTS À CHEMINEMENT PLANAIRE

## ASTRAL

Communication avec les morts\*  
 Divination\*  
 Duo-dimension  
 Familier\*\*  
 Fenêtre astrale\*  
 Identification  
 Jonction avec un voyageur astral\*  
 Parler avec un voyageur astral\*  
 Rappel à la vie\*  
 Réincarnation  
 Résurrection\*  
 Projection astrale\*

## ÉTHÉRÉ

Absorption d'énergie  
 Acquisition de Khazid  
 Bassin divinatoire\*  
 Char de Sustarre\*  
 Chat d'ombre  
 Coffre secret de Léomund  
 Conjuración d'élémental  
 Convocation d'ombres  
 Conjuración d'un élémentaire de feu\*  
 Conjuración d'un élémentaire de terre\*  
 Création majeure  
 Création mineure  
 Distorsion des distances  
 Engins d'ombre\*  
 Évanouissement  
 Magie de la demi-ombre  
 Magie d'ombre  
 Marche éthérée\*  
 Monstres d'ombre  
 Monstres de demi-ombre  
 Nuée élémentaire\*  
 Ombre rampante de Lorloveim

Parcours de l'ombre  
 Protection contre le Plan Négatif\*  
 Reflets  
 Restitution\*  
 Rôdeur invisible  
 Serviteur aérien\*  
 Transfert de propriété  
 Transformation indistincte de Lorloveim

## DOUBLE

Asservissement  
 Augure\*  
 Communion\*  
 Conjuración instantanée de Drawmij  
 Contact avec un autre plan  
 Inspiration divine\*  
 Puiser dans la puissance divine  
 Renvoi  
 Répartisseur aléatoire d'Hornung  
 Sanctification\*  
 Vision

## EXTRADIMENSIONNEL

Changement de plan  
 Coffre secret de Léomund  
 Corde enchantée  
 Détection extradimensionnelle\*  
 Labyrinthe  
 Manipulation extradimensionnelle\*  
 Manoir somptueux de Mordenkainen  
 Pliure dimensionnelle  
 Poche extradimensionnelle\*  
 Poches profondes  
 Porte dimensionnelle  
 Réclusion\*  
 Transportation\*

\* Magie cléricale à cheminement planaire – affectée uniquement en cas d'utilisation d'un parchemin ou d'un objet magique.

\*\* Peut ou non suivre le cheminement planaire, selon la créature appelée.

disponibilité ou non d'espace extradimensionnel. Jusque là, c'est simple. Ce sont les modifications des écoles de magie sur un plan spécifique qui risquent de graver un bougre dans le marbre avant qu'il les ait tous mémorisés. Par bonheur, il suffit en général d'une ou deux mauvaises surprises pour qu'un mage se mette au parfum et commence à prendre des notes.

## LES INDIGÈNES

Certaines règles subsistent, qu'on soit sur les Plans Matériel, Astral, Éthéré ou sur un Plan Extérieur. La plus universelle concerne le plan d'origine. Tout être a un plan d'origine, qui n'est pas forcément celui qu'il hante désormais. Un primaire vivant à Sigil reste originaire du Plan Primaire. L'important, ce n'est pas tant le lieu où l'être réside que celui qui l'a vu naître, sortir de sa coquille ou germer, car beaucoup de sorts n'agissent sur un être donné qu'à l'intérieur ou à l'extérieur de son plan d'origine.

*Les sorts les plus affectés par le plan d'origine d'un être sont les sorts d'abjuration et de convocation.*

De nombreux sorts d'abjuration protègent contre les créatures d'un autre plan et certains (comme *parole divine*) peuvent les renvoyer sur leur plan d'origine. Dans les deux cas, une abjuration ne fonctionnera jamais sur le plan d'origine de la créature. Ainsi, des primaires pourraient essayer de recourir à une *protection*

*contre le mal* pour se protéger des efrits dans la Cité d'Airain. Ils se figurent qu'un sort qui agit chez eux agira aussi sur le Plan du Feu. Dommage. La Cité d'Airain est le plan d'origine des efrits, les génies n'y sont donc plus des créatures d'outreplan, et le sort de *protection contre le mal* échoue. Si quelqu'un a été conjuré, dans ce cas précis, c'est le pauvre primaire.

Le plan d'origine a un effet inverse sur les sorts de convocation. Laissons de côté les conjurations qui invoquent des créatures d'outreplan (tel *conjuración d'élémental* ou *portail*). Le sort de convocation, lui, attire des créatures proches. Une *convocation de monstres I* ne peut qu'appeler des monstres du plan sur lequel il est jeté. Jamais on ne fera apparaître une succube sur l'Ysgard ; ce n'est ni le plan d'origine de cette fiélonne, ni même un plan où on la rencontre normalement.

TU + I M A G I N E S QU'UNE  
 ÉPÉE + UNE BRASSÉE DE  
 SØRTS + E DURCISSENT LA  
 CØUENNE ? C'EST PAS CE QUE + 'AS QUI  
 CØMPTE, BIGE. C'EST CE  
 QUE TU SAIS.

— FAIRVEN, UN CHIFFRONNIER



## PLANS CONNECTÉS

Quand un magicien primaire lance une *conjuración d'élémental*, il ne pense pas, en général, à l'endroit d'où vient la créature : elle apparaît, et voilà. Mais les sorts demandent beaucoup plus de voyages planaires qu'on ne le croit. Prenons cette *conjuración d'élémental* : elle doit (visiblement) atteindre les Plans Élémentaires pour fonctionner. Si cette connexion est coupée, le sort échoue. Cette condition, les primaires n'en ont souvent pas conscience, puisque le Plan Primaire est connecté à tous les autres soit par l'Éthéré, soit par l'Astral. L'ennui, c'est que ça ne marche plus pour les Plans Intérieurs et Extérieurs. Les Plans Intérieurs sont coupés du Plan Astral (et donc des Plans Extérieurs), alors que les Plans Extérieurs sont coupés de l'Éthéré (et donc des Plans Intérieurs).

Alors ? C'est simple. Sur les Plans Intérieurs, un magicien ou un prêtre ne peut plus recourir à des trucs du genre *projection astrale* ou *rappel à la vie*. Et sur les Plans Extérieurs, il aura de belles surprises s'il jette *conjuración d'élémental* ou *serviteur aérien*. Dans certains cas le cheminement se fait soit par l'Éthéré, soit par l'Astral, selon ce qu'on veut obtenir. Ainsi, *contact avec un autre plan* passe par l'Astral pour contacter les puissances des Plans Extérieurs, ou bien par l'Éthéré pour contacter les seigneurs élémentaux, mais un jeteur de sorts ne peut pas atteindre l'Arborée depuis l'Éthéré ni le Plan de l'Air depuis l'Astral. Pigé ?

Une liste complète de sorts dotés d'un cheminement planaire (autrement dit, qui doivent accéder à un plan ou un groupe de plans spécifique) se trouve au tableau I. Même si les sorts de prêtre ne sont pas affectés par ce processus (voir page 13), cette liste répertorie ceux qui traversent les frontières dimensionnelles, car les objets magiques reproduisant les effets d'un sort de prêtre sont concernés, eux.

## DIMENSIONS SUPPLÉMENTAIRES

Certains sorts et objets magiques créent d'étranges petites poches appelées *espaces extradimensionnels*. Souvent, ça ne pose aucun problème – à moins que l'utilisateur ne se trouve sur le Plan Astral, où il n'y a pas de dimensions supplémentaires. Essayez d'y jeter *corde enchantée* : il ne se passe rien. Pourquoi en parler ? Parce que les plans ne sont pas bien cartographiés, surtout ces demi-plans qui abondent dans

l'Éthéré. Il y a toujours une chance que l'un ou l'autre soit dans le même cas que l'Astral – coupé du monde extradimensionnel. Sa description le précisera. Alors, ouvrez les mirettes.

## ALTÉRATIONS CATÉGORIELLES

Outre les considérations précitées, on regroupe souvent les modifications de sort par école. Tous les sorts d'une même école de magie sont affectés de la même façon. Les effets se répartissent en *renforcée* (+), *altérée* (♦), *affaiblie* (>) et *annulée* (.:). Le tableau II, page 12, donne la liste des écoles de sort et leur situation sur chacun des plans.

**RENFORCÉE (+).** Les sorts d'une école renforcée voient leurs effets accrus sur le plan indiqué, ceci résultant sans doute d'une similitude entre la magie considérée et les propriétés intrinsèques de ce plan. Les sorts renforcés agissent comme si le jeteur disposait d'un niveau supplémentaire. Ainsi, une *boule de feu* jetée par un magicien du 8<sup>e</sup> niveau d'expérience sur le Plan Élémentaire du Feu inflige 9 dés de dégâts. Les jets de sauvegarde contre les sorts renforcés infligeant des dégâts se font avec un malus de -1, ceux contre les sorts renforcés conférant une protection avec un bonus de +1.





TABLEAU II : ALTÉRATIONS D'ÉCOLE PAR PLAN

PLAN	ABJ	ALT	CONJ/CONV	DIV	ENC/CHA	ENT	ILL/FAN	INV/ÉVO	NÉC	ÉLÉMENTAIRE			
										A	E	F	T
Astral	—	◆	>	—	—	+	◆	—	—	◆	◆	◆	◆
Éthéré	>	—	◆	∴	—	—	+	—	—	—	◆	—	◆
Élémentaire : Air	—	—	◆	—	—	—	—	◆	—	+	>	>	>
Élémentaire : Eau	—	—	◆	—	—	—	—	◆	—	>	+	∴	>
Élémentaire : Feu	—	—	◆	—	—	—	—	◆	—	>	∴	+	>
Élémentaire : Terre	—	—	◆	—	—	—	—	◆	—	>	>	>	+
PE : Fumée	—	—	◆	—	—	—	—	◆	—	—	>	—	>
PE : Glace	—	—	◆	—	—	—	—	◆	—	—	—	>	>
PE : Magma	—	—	◆	—	—	—	—	◆	—	>	>	—	—
PE : Vase	—	—	◆	—	—	—	—	◆	—	>	—	>	—
QÉ : Radiance	—	—	◆	—	—	—	—	◆	—	—	>	+	—
QÉ : Foudre	—	—	◆	—	—	—	—	◆	—	+	◆	—	>
QÉ : Minéral	—	—	◆	—	—	—	—	◆	—	>	◆	>	+
QÉ : Vapeur	—	—	◆	—	—	—	—	◆	—	—	+	◆	—
Positif	—	—	◆	—	—	+	—	◆	◆	—	◆	+	◆
Négatif	—	—	◆	—	—	>	—	◆	◆	>	◆	>	◆
QÉ : Cendre	—	—	◆	—	—	—	—	◆	—	◆	◆	∴	—
QÉ : Poussière	—	—	◆	—	—	—	—	◆	—	◆	>	—	—
QÉ : Sel	—	—	◆	—	—	—	—	◆	—	—	∴	—	—
QÉ : Vide	—	—	◆	—	—	—	—	◆	—	∴	—	∴	—
Abysses	—	◆	◆	◆	—	+	+	—	◆	◆	◆	◆	◆
Achéron	—	—	◆	◆	—	>	—	—	◆	◆	◆	◆	◆
Arborée	—	—	◆	◆	◆	—	—	—	◆	◆	◆	◆	◆
Arcadie	—	—	◆	◆	◆	>	◆	—	◆	◆	◆	◆	◆
Baator	—	—	◆	◆	—	>	—	—	◆	◆	◆	◆	◆
Bytopie	—	—	◆	◆	—	—	—	—	◆	◆	◆	◆	◆
Carcères	—	◆	◆	◆	—	—	—	—	◆	◆	◆	◆	◆
Élysées	—	—	◆	◆	—	—	—	—	◆	◆	◆	◆	◆
Gaste Grise	—	—	◆	◆	◆	—	—	—	◆	◆	◆	◆	◆
Géhenne	—	—	◆	◆	>	—	—	+	◆	◆	◆	◆	◆
Limbes	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆
Méchanus	—	—	◆	◆	—	∴	∴	—	◆	◆	◆	◆	◆
Mont Céleste	—	—	◆	◆	—	>	—	—	◆	◆	◆	◆	◆
Outreterre	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆	◆
Pandémonium	—	◆	◆	◆	—	+	—	—	◆	◆	◆	◆	◆
Terres des Bêtes	—	◆	◆	◆	◆	—	—	—	◆	◆	◆	◆	◆
Ysgard	—	◆	◆	◆	—	+	—	—	◆	◆	◆	◆	◆

— Aucune modification à cette école

◆ École altérée ; voir description du plan pour détails

> École affaiblie sur ce plan

+ École renforcée sur ce plan

∴ École annulée sur ce plan

ABRÉVIATIONS : *A* Air élémentaire, *Abj* Abjuration, *Alt* Altération, *Conj/Conv* Conjuración/Convocation, *Div* Divination, *E* Eau élémentaire, *Enc/Cha* Enchantement/Charme, *Ent* Entropie, *F* Feu élémentaire, *Ill/Fan* Illusion/Fantasma, *Inv/Évo* Invocation/Évocation, *Néc* Nécromantique, *PE* Plan Para — élémentaire ; *QÉ* Plan Quasi — élémentaire



**ALTÉRÉE (♦).** C'est le cas le plus courant pour les écoles de magie, du fait d'une propriété physique ou philosophique du plan concerné. Le résultat précis de la modification varie d'un sort à l'autre dans une même école, mais un principe général unique s'applique à tous les sorts du même type. Ainsi, tous les sorts basés sur le feu produisent des explosions de vapeur brûlante sur le Plan Para-élémentaire de la Glace.

**AFFAIBLIE (>).** Les sorts d'une école affaiblie voient leur effets réduits sur le plan indiqué, ceci résultant sans doute d'une opposition entre la magie considérée et les propriétés intrinsèques de ce plan. Les sorts affaiblis agissent comme si le jeteur se voyait pénalisé d'un niveau. Ainsi, un sort d'air utilisé sur le Plan de l'Eau est automatiquement affaibli par la nature de l'élément de ce plan. De plus, les sorts *affaiblis* de haut niveau sont impossibles. Le pouvoir de cette magie dépassant ce que peuvent tolérer les forces du plan, un péquin n'a pas la capacité de lancer des sorts supérieurs au 4<sup>e</sup> niveau.

**ANNULÉE (:).** Les sorts des écoles indiquées ne sont plus disponibles tant que le magicien reste sur ce plan. Le type de magie considéré est trop opposé aux propriétés intrinsèques du plan, aussi les sorts de cette école sont-ils *annulés*. Tu peux les lancer, bige. On dit que c'est amusant de les sentir disparaître.

## CLÉS DE SORT

Avec toutes ces altérations et ces restrictions, la vie d'un jeteur de sorts sur les plans deviendrait presque impossible. Imaginez un pauvre bougre d'élémentaliste dans la Géhenne, coupé de l'Éthéré et privé de ses sorts les plus puissants. Ça donne plutôt envie de rester chez soi, non ?

Heureusement, on peut contourner ces limites. Pour chaque plan existent des *clés de sort* secrètes qui accordent le jeteur aux vibrations magiques ambiantes. Une fois en harmonie avec l'essence du plan visé, il verra ses sorts, ou certains d'entre eux, agir de nouveau normalement. Ce n'est pas vraiment un soltif, car la plupart des mages planaires sont au parfum de l'existence de ces fameuses clés, même s'ils ne les connaissent pas toutes. Les magiciens venus du Plan Primaire sont les plus béjaunes à l'égard de ces problèmes, à la grande joie de leurs collègues planaires.

*La plupart des clés, quelles qu'elles soient, ajoutent 1 à l'initiative ou au temps d'incantation du sort.*

Les clés de sort adoptent des formes très diverses selon les plans. Sur Ysgard, elles prennent en général la forme de runes (tracées, prononcées, jetées, et ainsi de suite) que l'on invoque au moment de l'incantation. Sur Méchanus, ce sont des équations, des formules mathématiques modifiant d'un rien la nature de l'univers. Dans les Limbes, au cœur du Chaos, elles changent sans cesse, de sorte que le malheureux jeteur de sorts sera bien en peine de deviner ce qui va marcher la prochaine fois.

LES CLÉS DE SORT, C'EST+  
COMME LES CICA+RICES.  
ON LES PERD JAMAIS.

## — MEG DU DÉDALE

Chaque clé a un registre de pouvoir qui lui est propre. La plus courante, c'est la clé *générique* qui affecte à elle seule tous les sorts de même type. Par exemple, elle restitue tous les sorts d'une école altérée, ou bien elle réactive toute la magie basée sur le feu. La clé *spécifique* sera moins généreuse, et se contentera de rendre un sort précis. Sur le Mont Céleste, un matois doit posséder la clé idoine pour pouvoir employer le sort de *terreur*.

Une autre clé spécifique donne à un mage l'occasion de jeter une *conjuración d'élémental* dans les Plans Extérieurs, mais il faut souligner que ce qui se radine est constitué d'éléments empruntés au plan sur lequel on se trouve. L'esprit de la créature provient lui aussi de l'essence du plan en question. Elle n'a donc pas grand-chose à voir avec un "véritable" élémental, et le conjurateur a intérêt d'y songer, ou sa journée risque fort d'être longue et riche d'enseignements (voir pour plus de détails, page 42, "La magie dans les Plans Extérieurs").

Pas besoin d'avoir trois yeux pour voir que les clés ont leurs limites, et seul un quoqueret de magicien irait s'imaginer qu'elles résolvent tout. Certaines écoles et certains sorts n'ont aucune clé, point final — le plus souvent, parce qu'il y a incompatibilité entre la nature du plan et la magie du sort. Quoi qu'on fasse, une *boule de feu* jouera toujours les pétards mouillés sur le Plan de l'Eau, et jamais la magie entropique n'arrivera à semer ses grains de sable dans l'univers rigoureux de Méchanus.

## LES PRÊTRES ET LEURS DIEUX

Toutes ces modifications ne concernent pas seulement les magiciens — les prêtres sont de la partie, eux aussi. Ils ont leurs propres conditions en ce qui concerne le lancement des sorts, et tout ça se rattache à leurs grossiums, leurs dieux. Leur truc, c'est qu'ils n'obtiennent pas les sorts par l'étude, mais de leurs divinités. Comme presque toutes les puissances (sauf quelques élémentaux) vivent sur les Plans Extérieurs, il se trouvera des sages pour songer que les prêtres se trouvant sur les Plans Intérieurs jouent singulièrement de malchance. Après tout, selon la logique de ce qui vient d'être expliqué en long, en large et surtout en travers, du point de vue de la magie, les Plans Intérieurs sont coupés des Extérieurs. Eh bien, ces candidats à la sagesse se plantent. Voilà ce qui arrive quand un bige essaie de s'en remettre à la logique, par ici.

Le soltif, c'est ça : si les puissances n'étaient pas fichues d'atteindre leurs fidèles partout dans l'univers,





elles ne  
seraient pas  
très formidables, non ?

Pensez-y. Les puissances sont insondables, mystérieuses et magnifiques. Leur façon de contourner le problème de logique dans lequel s'empêtre le reste du multivers échappe au monde mortel. Oh, pour sûr, les factols en débattent du soir au matin : les Dévots prétendent que les mortels n'ont pas encore maîtrisé la connaissance interne, et les Athars voient là-dedans la preuve qu'il existe un univers supérieur. Ont-ils raison, ou tort ? Et qu'importe l'opinion de ces pauvres bougres ? Le fait est là : les prêtres prient et obtiennent leurs sorts.

Leur problème n'est pas de contacter leurs dieux pour apprendre ces sorts – mais de s'aventurer en terre ennemie. Il faut connaître la chanson, et la voici : les plans – Intérieurs, Extérieurs, certains des demi-plans – constituent chacun un territoire dédié à un groupe précis de puissances. Celles-ci n'apprécient guère les étrangers, surtout les provocateurs venus d'un autre plan. Certaines d'entre elles, surtout dans les Plans Inférieurs, ont déjà assez de peine à maintenir la trêve avec leurs propres rivaux sur un même plan sans avoir à s'inquiéter de dieux originaires d'un plan aux caractéristiques morales et physiques complètement différentes. Des prêtres soucieux d'impressionner leurs grossiums peuvent déclencher un véritable bain de sang sur les Plans Extérieurs. Néanmoins, un dieu qui les graverait dans le marbre ne ferait que s'occasionner de nouveaux problèmes. Comme il n'est pas possible de verrouiller tous les accès d'un plan, les puissances doivent concocter des solutions originales pour se préserver des fouineurs de leurs rivaux.

Au bout du compte, on obtient un accord mutuel qui prévient une guerre multiverselle. D'abord, chaque dieu se garde bien d'envoyer des légions de fidèles dans le plan d'un autre. Ce serait considéré comme mal élevé, même pour les tanar'ris et les baatezus, d'en venir aux mains à ce point. Ensuite, et c'est là le point crucial, *quand un prêtre se trouve sur un autre Plan Extérieur que celui de sa divinité, il perd, pour ce qui est de ses capacités de jeteur de sorts, un niveau d'expérience par plan le séparant du plan d'origine de sa divinité.*

Nayla la Juste, prêtresse du 10<sup>e</sup> niveau, emmène un groupe de fidèles guerriers au cœur du Pandémonium. Le plan d'origine de sa divinité est la Bytopie. En suivant le Grand Anneau (voir la carte des plans), on trouve, entre la Bytopie et le Pandémonium, cinq plans : les Élysées, les Terres des Bêtes, l'Arborée, Ysgard et les Limbes. Donc, une fois sur le Pandémonium, Nayla se retrouve, du point de vue de sa magie cléricale, et non de ses points de vie ou de son TAC0, prêtresse du 5<sup>e</sup> niveau. Elle ne dispose plus de certains sorts ni de certains niveaux de sorts. Sa capacité de repousser les morts-vivants est également affectée.

La perte, instantanée et temporaire, intervient au moment où l'on pénètre dans un nouveau plan. Si le

D⊕U+ER, N⊕US ?  
⊕N NE SE P⊕SE PAS DE QUES+ION.  
⊕N AGI+.

## — M⊕DR⊕NE TRICALUS

personnage a plus de sorts mémorisés – pour les niveaux qui lui restent accessibles – qu'il ne peut désormais en jeter, c'est au *joueur* de choisir lesquels s'effacent aussitôt de son esprit. Quand le prêtre franchit une frontière qui le rapproche du plan d'origine de sa divinité, il recouvre un niveau d'expérience, éventuellement un niveau de sorts, et en tout cas des sorts perdus. Quel que soit le cas de figure, un prêtre doit se reposer et prier pour récupérer les sorts semés en chemin.

Notez que le "conduit d'énergie" de Nayla ne prend pas l'itinéraire le plus court vers son plan d'origine, au contraire des objets magiques (voir plus loin). Pourquoi ? Parce que les dieux en ont décidé ainsi. Il paraît normal qu'une prêtresse de la Bytopie ait plus de difficultés à jeter des sorts sur le Pandémonium que dans les Limbes – tout ce que font les puissances n'est pas si insondable que ça, bige. D'autre part, si la divinité d'un prêtre réside sur l'un des Plans Intérieurs, le bougre va perdre trois niveaux (pour ce qui est de sa magie) sur n'importe quel Plan Extérieur, puisqu'il y a l'Astral, le Primaire et l'Éthéré entre sa position actuelle et la source de ses pouvoirs. La même limitation s'applique aux prêtres des Plans Extérieurs qui se rendent sur les Plans Intérieurs. Dans ce cas, la magie cléricale fonctionne bel et bien comme les objets magiques (une logique en boucle ? vous vous rappelez ce principe d'*Unité des anneaux* ?). En tout cas, la morale de l'histoire est la suivante : si on ne peut pas emporter tous ses sorts avec soi, on prend beaucoup de parchemins – ces diverses oppositions ne les affectent pas.

## CLÉS DE PUISSANCE

Un prêtre peut découvrir des *clés de puissance*. Non seulement celles-ci restituent un sort ou une école de magie (à l'instar des clés de sort), mais elles améliorent son efficacité. Nanti de la clé de puissance adéquate pour jeter *soins des blessures légères*, un prêtre rendra toujours le maximum de points de vie. Les clés de puissance sont *très* rares, et qui en connaît une peut s'estimer heureux. Les clés génériques et spécifiques font partie du paysage planaire, tandis que les clés de puissance sont (comme leur nom l'indique) créées par les puissances elles-mêmes.

Une clé de puissance change chaque fois que la divinité le souhaite, et on n'est jamais sûr de l'utiliser éternellement. Imaginons qu'Odin enseigne à l'un de ses prêtres une rune servant de clé aux sorts de divination ; si ce prêtre est assez fou pour l'enseigner à son tour à ses disciples, la divinité risque d'en



prendre ombrage et de modifier la clé pour annuler la rune du prêtre.

Les dieux se servent de ces clés pour récompenser leurs fidèles serviteurs ou leur offrir un renfort lors d'une quête particulièrement périlleuse, et ne les donnent qu'à ceux qui les méritent vraiment. Un prêtre ne pourra en aucun cas demander une clé de puissance ni en dénicher une dans un trésor. On estime souvent que ces restrictions tiennent à la nature même des clés, qui coûteraient à la divinité une infime fraction de son énergie. Les dieux n'appréciant guère de s'affaiblir, les clés de puissance sont donc très rares.

Il convient cependant de mentionner un risque à leur utilisation, surtout pour les prêtres se trouvant sur les Plans Inférieurs. Toute une tripotée de puissances maléfiques s'amuse à fabriquer de fausses clés. Elles se font par exemple une joie de répandre des rumeurs selon lesquelles se tenir en équilibre sur un pied en incantant ou arracher les plumes d'un poulet sert de clé de puissance à tout un groupe de sorts. Si le prêtre a du pot, il se retrouvera juste dépourvu de clé et privé du sort qu'il voulait jeter. Mais il y a beaucoup plus de chances pour que la fausse clé *modifie* le sort de fort déplaisante manière. En d'autres termes, quand un bige chope une clé, il a intérêt à s'assurer qu'elle lui vient bien de son dieu, et non d'une puissance rivale.

## OBJETS MAGIQUES

La plupart des objets magiques suivent les mêmes règles et obéissent aux mêmes limitations que les sorts de magicien lorsqu'ils fonctionnent sur les Plans (une *baguette de feu* ne produira jamais que des bulles de vapeur inoffensives sur le Plan de l'Eau ; une *baguette prodigieuse*, qui utilise la magie entropique, ne sera plus qu'un bout de bois inoffensif au sein des rouages de Méchanus). Et il n'existe *pas* de clés qui garantissent leur bon fonctionnement. Le tableau III répertorie les équivalences entre objets et écoles. Reportez-vous au tableau II pour découvrir les modifications spécifiques qu'ils subissent du fait de cette relation.

ΘN ES+ ÉCHΘUÉS SUR BAA+ΘR ;  
+U AS PERDU LA CLÉ DU PΘR+AIL ;  
UNE DΘUZAINÉ DE  
DIAN+REFΘSSES NΘUS  
FΘNCEN+ DESSUS ; LE PALADIN  
ES+ HΘRS CΘMBA+, VΘIRE MΘR+ ;  
E+ +A CLÉ DE PUISSANCE ES+  
FAUSSE. E+ ALΘRS ?

— HΘR+AZ DE LA MΘRNE CABALE

TABLEAU III : ÉQUIVALENCE DES OBJETS MAGIQUES EN ÉCOLES DE MAGIE\*

**POTIONS ET HUILES.** Elles appartiennent en général à l'école d'altération, puisqu'elles changent leur utilisateur.

**FILTRES.** Ce sont d'ordinaire des enchantements/charmes.

**PARCHEMINS DE PROTECTION.** Voyez l'abjuration.

**ANNEAUX.** Ils se répartissent en plusieurs catégories, selon leur effet. La plupart sont soit des altérations (*anneau de clignotement*, *anneau de résistance au feu*) ou des enchantements/charmes (*anneau d'influence humaine*, *anneau de contrôle des mammifères*). Ceux qui projettent de l'énergie (*anneau du grand bélier*) sont des invocations/évoques. Ceux qui appellent des êtres sont des conjurations/convocations. Un *anneau de protection* ou un *anneau de renvoi de sorts* use d'une magie d'abjuration. Les anneaux aux fonctions multiples subissent les modifications au "sort" utilisé sur le moment.

**BAGUETTES.** Elles emploient surtout l'école d'invocation/évocation.

**BÂTONS.** Ils sont affectés selon le sort jeté. Les fonctions reproduisant telle ou telle arme recourent à la magie d'altération.

**SCEPTRES.** Voir à BÂTONS. Plusieurs sceptres (*de suzeraineté*, *de séduction*, *de splendeur* et *de terreur*) sont des enchantements/charmes.

**OBJETS MAGIQUES DIVERS.** Ils font appel à diverses écoles. La meilleure approche, c'est de comparer l'effet de l'objet envisagé à un sort existant. Les *bracelets des jungles* ressortissent à l'altération, la *bourse de Bucknard* est une conjuration/convocation, et un *code des conjurations* a recours à la nécromancie (puisque'il ajoute de l'énergie vitale par le biais du niveau supplémentaire qu'il octroie).

**ARTEFACTS.** Les plans ne les affectent en rien. Sauf précision contraire dans sa description, un artefact fonctionne normalement sur n'importe quel plan, même si ses *effets* restent sujets aux lois naturelles du plan en question. Ainsi, un artefact qui crée une énorme *boule de feu* ne peut pas vaincre les problèmes que pose l'océan massif du Plan de l'Eau.

\* Quand on détermine l'effet des plans sur un objet magique spécial, on compare celui-ci à des sorts existants — une *potion de soins* se classerait dans la même école que le sort *soins des blessures légères*, et un *anneau de vol* dans celle du sort *vol*. Quand on ne trouve pas d'équivalent évident à un objet magique, c'est le type de l'objet qu'on examine pour décider des modifications de son fonctionnement.







## ARMES ET ARMURES MAGIQUES

*Une lame maudite et son porteur ont une relation réciproque, et jouer à saute-plans dans tout le multivers n'y changera rien.*

En calculant la distance entre le plan actuel et le plan d'origine, le MD doit se rappeler que le Plan Astral est relié à tous les Plans Extérieurs et le Plan Éthéré à tous les Plans Intérieurs. Donc, si un personnage présent sur le Pandémonium utilise une épée forgée dans la Géhenne, les bonus de l'épée diminuent de 2 puisque l'itinéraire le plus court entre ces deux Plans Extérieurs passe *par l'Astral* (ou l'Outreterre). Si le plan d'origine de l'épée était les Limbes, son bonus ne diminuerait que de 1, puisque les Limbes et le Pandémonium sont adjacents (voir la carte des plans). Le processus est le même pour les Plans Intérieurs, où l'Éthéré sert de lien. Quatre plans au plus peuvent séparer deux points (la perte maximum de bonus est donc de 5). Si l'épée est originaire d'un Plan Intérieur, le trajet le plus long envisageable serait par l'Éthéré vers le Plan Primaire, puis par l'Astral vers les Plans Extérieurs.

Les demi-plans, espaces extradimensionnels, conduits, moires, vortex et autres n'entrent pas dans le calcul des distances. Un demi-plan dans l'Éthéré ne compte pas comme un plan distinct ; et un conduit du Plan Primaire à un Plan Extérieur ne réduit pas le nombre de plans qui sépare ces endroits l'un de l'autre.

Par chance, le problème est moins vaste qu'il n'y paraît, car les armes et les armures que les personnages obtiendront ne proviendront en général que de sources planaires limitées. À l'exception des dieux forgerons, les puissances n'encouragent pas les habitants de leur secteur à créer armes et armures magiques à la pelle. Elles ne voient pas d'un bon œil qui voudrait monter en grade sans permission. Même les agents des puissances ont tout intérêt à se tenir à carreau – surtout ceux qui servent les princes-fielons des Plans Inférieurs. Quant aux suppliants, ils ne se consacrent guère à la manufacture magique, car elle apporte rarement la récompense suprême à laquelle ils aspirent.

Il existe bien entendu des endroits où la situation est plus ouverte. Sinon, il n'y aurait pas de magie sur les Plans. Oublions les quelques armes façonnées par les dieux – qu'un bougre ne risque pas de trouver sous le sabot de son cheval. Mais

Sigil est réputée pour son bric-à-brac magique. Le

Grand Bazar (voir *Sigil et l'Outreterre*)

comporte plusieurs étals

où un mage-forgeur acceptera des commandes. Le matois devra offrir une belle brassée de jonc, mais il circule assez d'argent sur les plans pour garantir un travail régulier à une douzaine de mages.

La raison principale de cet état de fait, c'est que les dieux ne peuvent pas

Quand on fabrique une arme ou une armure magique, elle s'accorde aux énergies du plan spécifique sur lequel on

l'a faite. Éloigner un tel objet de ce plan affaiblit son lien avec les énergies en question : il perd un bonus par plan de différence. Ainsi, une épée +2 fabriquée sur le Plan Primaire puis emportée sur l'Astral ou l'Éthéré devient une épée +1, et sur les Plans Intérieurs ou Extérieurs une épée +0 sans bonus magique. L'armure magique subit un destin semblable. Même inerte, l'objet apparaît toujours comme magique devant un sort de *détection de la magie* ou un dispositif de divination reproduisant ses effets.

Un objet magique réduit à +0 reste inerte jusqu'à ce qu'on le rapproche de son plan d'origine. Il n'a plus ses pouvoirs supplémentaires : don de la parole, capacités analogues à des sorts, etc. (une arme à bonus variable, telle qu'une épée +1, +4 *contre les lycanthropes* ne devient inerte qu'à la perte totale du +4). Notez qu'une épée +2 ne se transforme pas en épée -1 à trois plans de distance de son plan d'origine. Le plancher absolu est à 0.

Pour suivre ces changements durant une partie, on peut noter le nouveau bonus entre parenthèses – épée +2 (+1). Une lame inerte serait une épée +2 (+0). Un objet inerte n'est pas complètement inutile ; on peut toujours l'employer contre les créatures touchées par *toutes* les armes magiques. S'il est spécifié qu'un bonus de +1 ou davantage est nécessaire, l'épée doit conserver ce bonus pour demeurer efficace.

L'affranchi qui se figure qu'une arme maudite est affectée de la même façon devra déchanter lorsqu'il mettra sa théorie en pratique.





se mêler des affaires de Sigil – au centre de l'Outreterre, dans le secteur de Notre-Dame des Douleurs. Sans rien pour leur lier les mains, nains émigrés, tieffelin habiles et humains pragmatiques ont dressé boutique dans une sécurité relative. Oui, *relative*, car un dieu offensé peut envoyer un potentiaire graver quelqu'un dans le marbre et les voleurs pratiquent leur gueuserie sur des cibles lucratives.

Il y a aussi une raison pratique. Les armes fabriquées à Sigil ne perdent qu'un *seul* bonus sur le Grand Anneau, puisque l'Outreterre est adjacente à tous les Plans Extérieurs. C'est le meilleur endroit qu'un planaïre puisse trouver pour fabriquer une arme, à part l'Astral, qui est trop dangereux.

Le Plan Primaire fournit aussi des armes à foison, puisque les primaires en fabriquent, en négocient et s'entre-tuent pour elles depuis des lustres. Certes, les armes primaires perdent deux bonus sur les Plans Intérieurs comme sur les Plans Extérieurs. Cela signifie qu'elles sont un rien plus faiblardes que les armes planaïres. Au vrai, le meilleur compliment qu'on puisse leur faire, c'est de dire qu'elles sont également désavantagées sur les Plans Intérieurs et Extérieurs.

Étant donné son impact sur

une campagne de PLANESCAPE, les MD et les joueurs devraient connaître le plan d'origine de telle ou telle arme magique – sans que ce soit difficile ou mystérieux : une épée forgée dans les Abysses n'a rien à voir avec une épée du Mont Céleste. Si un lascar ne parvient pas à identifier la provenance d'une arme, Sigil compte divers experts qui seront ravis de le renseigner (moyennant finances, bien entendu).

En cas de découverte d'une arme magique, le MD a trois choix possibles.

Primo, elle peut avoir un plan d'origine spécifique, déterminé avec soin dans un but précis. Cette option convient mieux aux objets *extrêmement rares* fabriqués par les potentiaires. Obtenir et manier une de ces armes donne en général un éclairage particulier à une grande aventure : bravant la 50<sup>e</sup> strate des Abysses, les personnages découvrent l'armure et l'épée

du regretté Imperius le Fidèle, qu'on avait équipé pour la quête qu'ils sont justement en train d'accomplir. Voilà qui devrait leur fournir matière à réflexion.

Secundo, l'arme se trouve sur son plan d'origine. C'est pratique sur le moment, mais cela va vite devenir très confus, surtout si les personnages voyagent sur plusieurs plans tout en s'y procurant du matériel. De plus, ce qui passait pour une magie raisonnablement puissante risque de devenir presque inutile au fil des déplacements planaïres.

Tertio, l'arme provient de Sigil. C'est la solution la plus simple. Ainsi, les ajustements des armes magiques du groupe évoluent de façon semblable dans la plupart des Plans Extérieurs, ce qui simplifiera les notes du MD et des joueurs. On considère qu'il s'agit là du choix par défaut, à moins qu'il n'en soit spécifié autrement. En cas d'oubli, de perte des notes ou d'une calamité similaire, on pourra toujours s'y raccrocher.



PARMI + POUR LES SUPPLIANT S  
DÉ SIGIL, LES MIEILLEURS,  
LES PUS NOBLES ET LES PUS  
SINCÈRES SONT Ceux QUI  
SE DÉ + TOURNENT POUR  
ÉCOUTER LA DOUCE MUSIQUE  
D'UNE SONNERIE DE + ROMPETTES.

— LE DEVA ISAB DE L'AILE TORDUE



Tout matois qui veut réussir sur les plans doit apprendre à se déplacer vite. Nul n'a envie de traverser la Géhenne et la Gaste Grise parce qu'il ignore le plus court chemin vers les Carcères. Le fait est que les planaires n'ont aucune envie de se fier à des

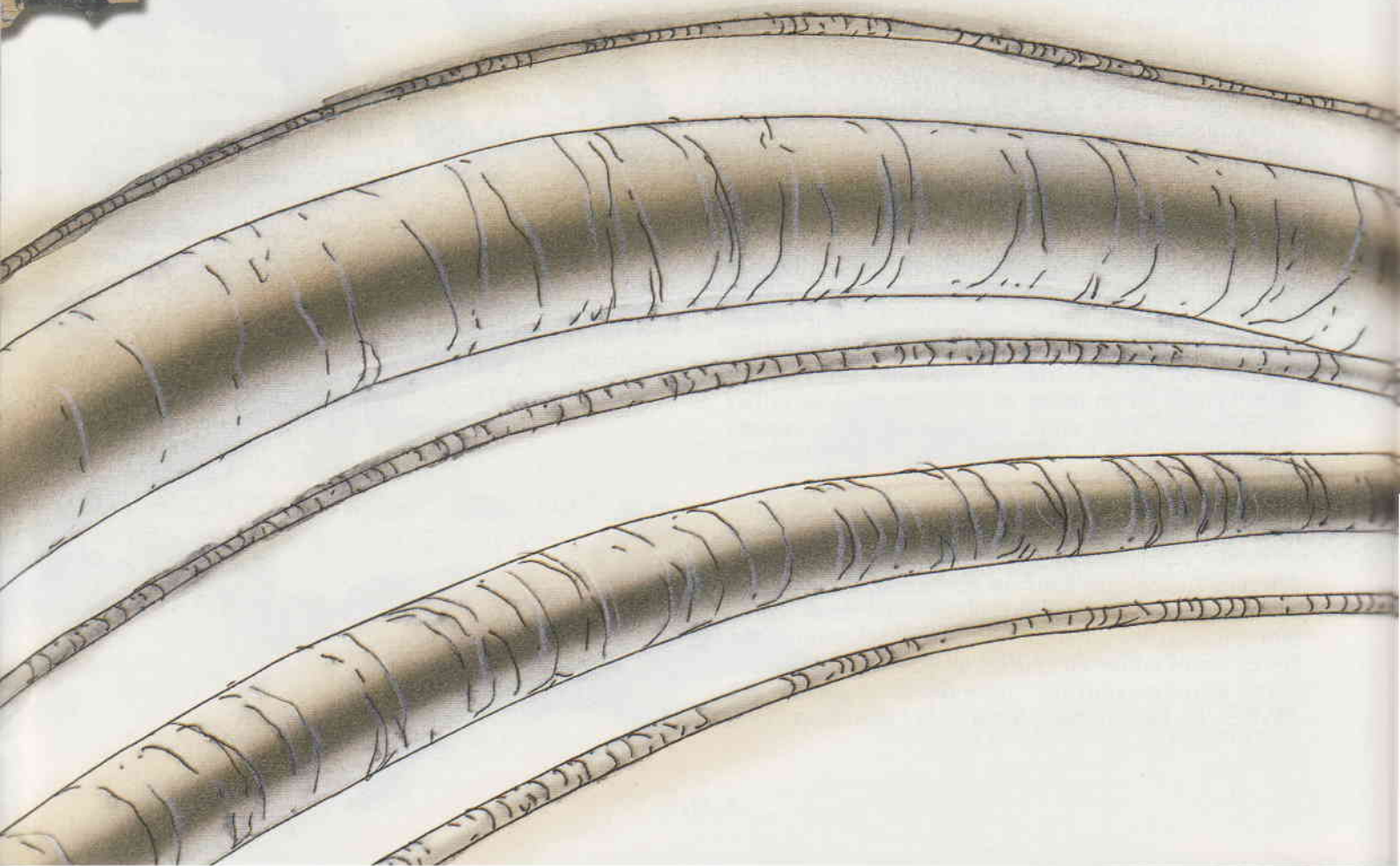
jeteurs de sorts pour une tâche aussi simple que franchir l'Éthéré. Un affranchi soucieux de sa survie connaît les soltifs : portails, portes, conduits, vortex et autres sentiers planaires.

C'est à ce moment-là, et à ce moment-là seulement, qu'il s'estime capable de partir en aventure dans les plans sans grand péril. Au début, bien sûr, personne ne possède toutes ces informations — la plupart des lascars les découvrent au fur et à mesure.

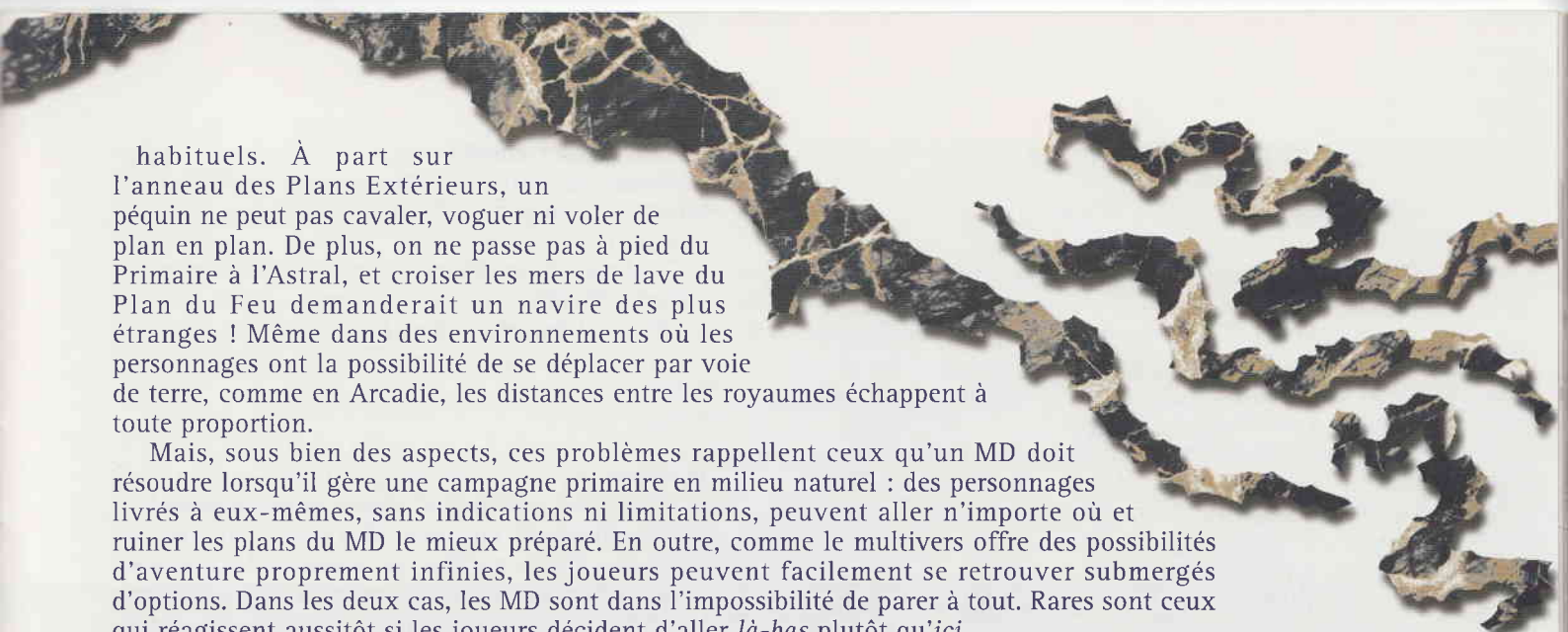
# VOYAGER DE PLAN EN PLAN

## MAÎTRISER LES DÉPLACEMENTS

Les trajets des personnages dans l'immensité des plans sont un problème commun à toute campagne de PLANESCAPE. Il est impossible d'aller d'un univers infini à l'autre par les moyens de transport







habituels. À part sur l'anneau des Plans Extérieurs, un péquin ne peut pas cavalier, voguer ni voler de plan en plan. De plus, on ne passe pas à pied du Primaire à l'Astral, et croiser les mers de lave du Plan du Feu demanderait un navire des plus étranges ! Même dans des environnements où les personnages ont la possibilité de se déplacer par voie de terre, comme en Arcadie, les distances entre les royaumes échappent à toute proportion.

Mais, sous bien des aspects, ces problèmes rappellent ceux qu'un MD doit résoudre lorsqu'il gère une campagne primaire en milieu naturel : des personnages livrés à eux-mêmes, sans indications ni limitations, peuvent aller n'importe où et ruiner les plans du MD le mieux préparé. En outre, comme le multivers offre des possibilités d'aventure proprement infinies, les joueurs peuvent facilement se retrouver submergés d'options. Dans les deux cas, les MD sont dans l'impossibilité de parer à tout. Rares sont ceux qui réagissent aussitôt si les joueurs décident d'aller *là-bas* plutôt qu'*ici*.

Les sorts, les objets magiques, les portails, les moires, les conduits et les vortex sont donc des outils indispensables au MD qui veut gérer les plans. Il en a la maîtrise absolue. Les personnages ne peuvent pas ouvrir un nouveau portail à Sigil, ni diriger le flux d'un vortex ; c'est le MD qui en décide, comme il choisit les objets magiques à découvrir et la destination d'une moire. Ainsi, il empêche les personnages d'atteindre certains plans.

Mais interdire aux personnages de prendre des tangentes peu souhaitables n'est qu'un pis-aller. Si les joueurs n'ont pas envie d'explorer la dernière création du MD, leur défendre tout autre choix n'amènera que frustration chez eux. Un joueur qui s'implique n'aime guère qu'on manipule son personnage, et il parlera sans doute des endroits qu'il aimerait visiter bien avant de savoir comme s'y rendre. Un bon MD doit guetter ces indices et les utiliser à son profit.

**TOUT SE DÉCOMPOSE.  
NOUS NE SOMMES LÀ  
QUE POUR Y CONCOURIR.**

**— FACILE PENTAR  
DE LA GARDE FATALE**



## DU PRIMAIRE AU PRIMAIRE

Bien que la plupart des planaires refusent de l'admettre, l'affirmation des primaires selon laquelle leur plan natal est le moyeu du multivers n'est pas sans logique. C'est en effet le seul plan relié et à l'Astral et à l'Éthéré, ce qui en fait une sorte de carrefour du multivers.

Pourtant, le Plan Primaire n'est pas très ouvert au voyage planaire. Les gens des Plans Extérieurs s'étonnent toujours des efforts qu'un groupe de primaires doit consentir pour changer de plan. Précisons que les planaires considèrent comme évidente la capacité *naturelle* de se déplacer entre les plans, dont les primaires se trouvent fort dépourvus. Le voyage planaire vers et depuis le Plan Primaire demande en général des sorts ou des objets magiques. Oh, il y a bien quelques vortex, quelques conduits, mais ils sont rares et méconnus. En outre, quelques-uns des portails de Sigil donnent sur des mondes du Plan Primaire.

Néanmoins, la *projection astrale* et le *changement de plan* restent les deux moyens de transport les plus pratiques pour quitter le Plan Primaire. Le premier emmène le jeteur (et ses compagnons de voyage) sur le seul Plan Astral. Le second permet d'atteindre plus vite un plan éloigné, car il évite au prêtre la traversée fastidieuse des plans intermédiaires, mais comporte plus de risques, car il le transporte "corps et âme". Si le prêtre est tué, il meurt, comme sur le Plan Primaire. Par contre, la *projection astrale* offre au jeteur un nouveau corps qui l'autorise à prendre davantage de risques sur les Plans Extérieurs. Si ce corps astral est tué, l'esprit du jeteur retrouve aussitôt son corps sur le Plan Primaire (il paraît qu'on en est quitte pour une bonne chair de poule et une méchante migraine).

Curieusement, même si le Plan Primaire est en liaison avec l'Éthéré, les magiciens et les prêtres ont encore à découvrir la version éthérée de la *projection astrale*. On avance que, sans la corde d'argent — unique au Plan Astral —, il est impossible de créer une version de ce sort fonctionnant sur le Plan Éthéré. En tout cas, les magiciens n'ont jamais réussi à machiner un sort qui leur donne un accès spécifique au Plan Éthéré, alors que divers objets magiques remplissent cette fonction sans le moindre problème.

Les objets répertoriés ci-après fournissent aux primaires divers moyens de se rendre sur les Plans. Ils présentent par ailleurs un avantage certain : le MD choisit ce qu'il donne aux joueurs (et quand il le donne).



- ◆ Amulette des plans
- ◆ Armure de plates éthérée
- ◆ Bâton du mage
- ◆ Sceptre de passage
- ◆ Catalogue des artefacts d'outreplan de Trimia
- ◆ Huile éthérée
- ◆ Miroir de prouesse mentale
- ◆ Puits des mondes
- ◆ Robe étoilée
- ◆ Seuil cubique

On observera que plusieurs problèmes surgissent si l'on s'en remet à ces objets magiques pour promener des lascars. D'abord, plusieurs font plus qu'ouvrir une voie vers les plans. Confier un *bâton du mage*, c'est offrir une puissance de feu supérieure à celle que le MD veut peut-être fournir à un matois. Ensuite, nombre de ces objets sont réservés aux magiciens, qui seuls peuvent les utiliser. Cela signifie que tout le groupe doit se fier à un individu — source potentielle d'ennuis et de conflits. Enfin, certains d'entre eux, telle l'*huile éthérée*, sont d'un emploi limité, si bien qu'un péquin risque de se retrouver échoué sur un plan, sans aucun moyen de rentrer chez lui. Et par-dessus tout, se pose la question du don. En tout état de cause, les aventuriers devraient gagner leurs objets magiques, et non se contenter de les recevoir quand le besoin s'en fait sentir.

Ce que la plupart des primaires ignorent, c'est que *chacun* peut voyager dans le multivers. Il suffit d'en connaître les soltifs. À part les sorts ou les objets magiques, les personnages peuvent utiliser des passages connus sous le nom de vortex élémentaires, de conduits astraux et de portails. Quant aux moires, on n'en trouve que sur l'Astral.

## VORTEX ÉLÉMENTAIRES

Un vortex est un passage entre un des quatre Plans Élémentaires (Terre, Air, Feu et Eau) et le Plan Primaire. Il n'est pas facile d'en emprunter un, car il se situe souvent au cœur d'une grande concentration d'élément sur le Plan Primaire. Cela signifie que les vortex s'ouvrent au beau milieu d'une caldera volcanique, d'une fosse océanique, de pics vertigineux ou de mines profondes. Ils sont par contre très stables — de telles quantités de matière changent rarement de place au cours d'une existence humaine.

Il se peut qu'existent des vortex menant aux Plans Quasi-Élémentaires et Para-Élémentaires, mais on ne les a pas encore cartographiés, et de toute manière ils ne pourraient avoir qu'un caractère temporaire, lié à un événement passager. Un vortex vers le Plan de la Foudre apparaîtrait au centre d'une forte tempête, et vers le Plan de la Radiance, au creux d'une protubérance solaire.

Un vortex a l'aspect d'une flaque ou d'un mur, brillant, de matériau élémentaire — le feu tourne et se courbe dans un magma embrasé, l'eau ondoie en tourbillons de couleurs céruléennes, l'air vacille en



vagues de chaleur, la terre s'éboule comme sous l'effet d'un glissement de terrain. Ce genre de manifestation n'est pas compliqué à dénicher, quand un lascar sait où chercher.

On ne connaît pas de vortex vers les Plans Positif et Négatif. Ils incarnent des énergies vitales (ou mortelles) basiques, certes, mais les affranchis ne les rangent pas au nombre des Plans Élémentaires.

## CONDUITS ASTRALUX

Les conduits sont des puits qui vont directement du Plan Primaire à l'un des Plans Extérieurs. Ils passent par le Plan Astral, où un observateur les verra comme de grosses veines argentées déroulant leurs spirales jusqu'à leur destination. On dirait qu'ils ne bougent pas, mais la chanson des voyageurs astraux veut qu'ils ne cessent de se tordre, de tournoyer et de se tortiller sur ce plan. Par chance, les extrémités demeurent relativement stables, si bien qu'un bige a des chances raisonnables d'aboutir à peu près au même endroit chaque fois qu'il prend le même conduit.

Dans le jargon des magiciens, les conduits sont soit *jeunes*, soit *matures*. Un jeune conduit ne transporte que dans un sens, ce qui fait qu'un pauvre bougre peut débarquer sur Baator sans moyen immédiat d'en repartir. Les conduits matures permettent de voyager dans les deux sens, ce qui peut paraître très utile, jusqu'au moment où un diantrefosse s'y engage à votre poursuite. Qu'ils soient jeunes ou matures, les conduits n'amènent jamais le péquin qu'au niveau supérieur d'un plan, même s'il existe des conduits qui permettent d'aller d'un niveau à l'autre. Un bige ne peut pas, du Plan Primaire, gagner la septième strate du Mont Céleste ni la strate la plus glaciale de Baator (quant à savoir pourquoi il lui viendrait à l'esprit de choisir cette dernière destination, la question reste posée).

On ne choisit pas non plus l'endroit où l'on va atterrir. Le premier trajet par un conduit donné se fait à l'aveugle. Tout ce qu'un lascar peut savoir, c'est qu'il va aboutir sur un plan. La plupart des conduits ont



d'ailleurs tendance à laisser choir le pauvre bougre au beau milieu de nulle part. Ce n'est pas forcément un mal : un fiélon n'a jamais tendance à accueillir gentiment des visiteurs impromptus dans sa demeure maléfique.

La bouche d'un conduit est invisible. Sous l'effet d'un sort comme *vision véritable*, elle évoque un brouillard réfléchissant, ou plutôt un miroir embrumé. Ce brouillard est opaque. On ne voit pas le lieu où le conduit mène, ni l'intérieur du passage. Ce mode de transport présente l'avantage d'être rapide. Le péquin qui l'emprunte traverse l'Astral en un clin d'œil, sans perdre de temps à voyager. Toutefois, comme un conduit est souvent à double sens, on rencontre autant d'êtres déplaisants quittant les Plans Extérieurs que de primaires filant vers ces mêmes Plans Extérieurs pour y quérir gloire et fortune.

Les conduits étant bien ancrés, il existe un commerce de cartes indiquant leurs entrées et leurs sorties. Mais il vaut mieux faire preuve d'une réelle prudence en les achetant, car on croise là nombre d'aigrefins qui, nantis de faux très convaincants, cherchent des primaires crédules à gueuser.

## PORTAILS

Les portails sont les portes de Sigil. Elles permettent d'y entrer et d'en sortir, et elles sont beaucoup plus intéressantes que les vortex et les conduits ! D'abord, un portail peut donner sur n'importe quelle strate de n'importe quel Plan en n'importe quel endroit – simplement, il a toujours un côté à Sigil. Un bougre qui franchit une arche peut débarquer sur la 447<sup>e</sup> strate des Abysses ou au sixième niveau du Mont Céleste. Ensuite, un portail ne traverse aucun autre plan, contrairement aux conduits, où le voyageur parcourt l'Astral (en quelques secondes, cependant). Un portail relie directement deux endroits. Enfin, un portail, c'est moins dangereux qu'un vortex. Il n'est pas besoin de trouver le moyen de gagner le centre d'un volcan ou le fond d'un océan pour l'utiliser. La plupart sont faciles à atteindre et à franchir – encore faut-il savoir où chercher.

En effet, un bougre doit trouver les portails pour pouvoir les emprunter, et ça, c'est autre paire de manches. Ils ne s'exposent jamais à la vue de tous. Ils ne brillent pas de couleurs chamarrées et on ne voit pas où ils donnent. Ils n'apparaissent pas sous une détection magique. Si on peut les discerner à l'aide d'une *vision véritable*, ce sort ne révèle rien de leur destination. Et un lascar peut franchir un portail sans qu'il se passe quoi que ce soit, parce que chacun s'ouvre avec une clé de *seuil* qui lui est propre.

Cette clé n'a aucun rapport, même lointain, avec une clé classique. Ce n'est pas non plus une clé de sort ou de puissance, mais plutôt un élément bien spécifique, qui diffère selon le portail – un mot, un geste, un objet que l'on porte en franchissant le seuil, par exemple. Le portail ne s'éveille qu'en présence de la clé. Il s'illumine

HE. QUΘQUERE+ ! TU +'ES  
DÉJÀ +RIMBALLÉ SUR LA  
GRAND-RΘUTE ? T'AS DÉJÀ VU  
LA FΘLIE QUI Y RÉGNE ? ESSAYE  
UN PEU POUR VOIR, ET REVIENS DΘNC  
ME DIRE QUE ÇA A UN SENS.

— LE MAÎTRE DE CARAVANE PHAAL  
DE LA MΘRNE CABALE

d'une vive lueur (dorée, rougeâtre, pâle, etc.) et l'on entend un crépitement d'électricité au cours du passage. Des témoins pourront *peut-être* entrevoir brièvement la destination, s'ils se hâtent de regarder avant que l'éclat ne s'évanouisse.

Certains portails sont stables, d'autres temporaires, et d'autres semblent se déplacer suivant un schéma aléatoire. Ils occupent toujours l'espace d'une arche quelconque. À Sigil, il s'agit souvent de l'embrasure d'une porte, ou des piliers et de l'imposte d'une entrée. Dans les plans, il faut s'attendre à tout : porche d'un palais, bouche d'égout, portée d'un pont, voire voûte de feuillage. Les Limbes, l'Astral et l'Éthéré n'en comptent guère, de par la rareté de ces structures. Les portails vers l'Éthéré mènent souvent à des demi-plans matériels. Les portails vers l'Astral ont la fâcheuse habitude d'aboutir dans des forteresses githyanki. Dans les Limbes, ils changent et se déplacent au gré des destructions et des créations qui ont cours dans le désordre incessant de ce plan.

Les sages se demandent ce que sont les portails et pourquoi ils s'ancrent toujours sur Sigil. Les suppositions foisonnent, et c'est un sport que d'en proposer d'autres. Confrontés à ce mystère, les Greffiers n'en dorment plus – ils ont découvert des règles au fonctionnement des portails, mais aucune à leur motif. Les réponses vont d'une théorie mathématique très élaborée prouvant que Sigil occupe le centre du multivers à la suggestion incroyable, mais peut-être fondée, selon laquelle les portails seraient des créatures se nourrissant des énergies de Sigil et de ses voyageurs.

Qui connaît la vérité vraie ? Peu importe – les portails fonctionnent.

## LA GRAND-RΘUTE

... n'est ni une route, ni si grande que ça, mais on lui a donné ce nom : la Grand-Route, la Chaîne. Dans les faits, il s'agit plus d'un concept que d'une réalité physique. Il existe bien une route sur certains plans, mais les poètes chantent plutôt l'idée de la Chaîne, l'union grandiose de tous les Plans Extérieurs. Sa nature exacte est celle d'une enfilade de portails, permanents et immuables, qui relie chaque Plan Extérieur à ses voisins immédiats. Bon, si un bige disposait du temps nécessaire et savait s'attirer les



bonnes grâces des fiélons qu'il croiserait sur son chemin, il pourrait la parcourir en seize vies d'homme. Des candidats ?

Chaque portail de la Grand-Route est une arche, comme à Sigil. Mais, en y regardant au travers, on voit sa destination. Inutile de posséder une clé pour le franchir, il suffit de passer sous l'arche.

Des villes, des fortins, des campements, voire des barricades poussent autour de ses portails. Sur les Plans Supérieurs, ces établissements servent en général au négoce, mais, sur les Plans Inférieurs, ils deviennent des points stratégiques de la Guerre Sanglante. Il est dangereux de s'y rendre — un étranger s'y fera vite évaluer, ou enrôler de force dans les rangs des fiélons. Nul ne visite ces endroits sans raison majeure.

Chaque Plan Extérieur dispose aussi d'un portail permanent qui conduit en Outreterre. Des villes ont surgi autour de l'extrémité outreterrestre — Pestemort, Thorace, Glorium et Automata. Mais même si ces bleds se situent en Outreterre, chacun tient du plan qui l'a engendré. Thorace, au pied du portail de Baator, grouille de miasmes et d'horreurs, Glorium, près d'Ysgard, regorge de noblesse et de vertu, et ainsi de suite. Voilà des coins où les aventuriers de bas niveau pourront se faire leur opinion sur tel ou tel plan à moindres risques. Voir *Sigil et l'Outreterre* pour de plus amples informations.

## LE PLAN ÉTHÉRÉ

Cocon des Plans Intérieurs, le Plan Éthéré est, selon les mots de Marinj le Poète, "un immense rivage de brumes". Qui l'a visité ne peut qu'opiner du chef devant cette description, car l'Éthéré évoque un vaste royaume de brouillard semé d'écharpes vaporeuses de couleur rouge, dorée, bleue, argentée, etc. Un matois y verra parfois des formes indistinctes : fenêtres sur d'autres plans ou globes de protomatière à la dérive appelés à former des demi-plans.

L'Éthéré entretient plus de ressemblances avec un océan que ne le croyait Marinj, car il a ses rivages et ses profondeurs. Quand un bige entre dans ce plan, il se retrouve dans une région de "basses eaux", qu'on appelle la *bordure éthérée*. En la parcourant, il n'est ni vraiment ici, ni vraiment là — ni dans l'Éthéré ni dans son plan de départ, mais dans les deux. Il peut voir dans les plans adjacents, en restant invisible à leurs habitants. La limite entre la bordure éthérée et l'Éthéré profond est facile à repérer : c'est un gigantesque mur de couleurs chatoyantes semblable aux "aurores boréales" dont parlent certains primaires. L'Éthéré profond, tel l'océan, est vaste, sans fond.

Mais cette brume éthérée n'est pas totalement vide. On voit des formes en surgir du néant et s'y fondre comme des passants dans le brouillard. De fait, la vie foisonne, par ici, sous des apparences amicales aussi bien que dangereuses. Certaines créatures vivent sur l'Éthéré, mais chassent sur le Plan Primaire. D'autres encore traquent les voyageurs éthérés, attendant de les

prendre au piège dans la brume...

Et puis il y a les demi-plans, des îles de matière dans les profondeurs. Les demi-plans ressemblent aux plans classiques, sauf qu'ils sont plus petits et possèdent des frontières bien définies. Les sages estiment qu'ils deviendront des plans à part entière d'ici quelques millénaires, mais ce n'est qu'une théorie, puisque ce n'est jamais arrivé (à ce qu'en savent les sages). Nul n'a idée de leur nombre. Les magiciens primaires ne cessent d'en créer de nouveaux, semble-t-il. La connaissance qu'on en a varie de l'un à l'autre dans des proportions incroyables. Des deux demi-plans les mieux explorés, le plus vaste est celui de l'Ombre. Il est assez puissant pour insinuer son essence sur d'autres plans, où il alimente des créatures comme l'ombre lente et le dragon d'ombre. Il se peut que le demi-plan de l'Ombre soit sur le point de devenir un véritable Plan Intérieur.

L'autre s'entoure de mystère et se perd dans les brumes. On le connaît seulement sous le nom de "demi-plan de l'Effroi". Les malheureux qui le trouvent n'en reviennent pas en général, et les rares qui s'en échappent racontent des histoires tellement horribles qu'ils arrivent à décourager les touristes en mal de saute-plans. Ces pauvres bougres parlent de contrées où règnent les ténèbres et le désespoir, et où le mal joue avec les mortels tel un petit garçon avec ses jouets.

**CONDITIONS PHYSIQUES SPÉCIFIQUES.** De la bordure éthérée, on discerne les traits ombreux du plan auquel on est adjacent. Le sol sous les pieds est celui, ombreux, du plan en question. Le voyageur ne peut ni toucher, ni déplacer quoi que ce soit sur l'autre plan, ni parler avec qui que ce soit. Les actions et la communication verbale sont impossibles sans l'entremise de sorts ou d'objets magiques. Dans sa forme éthérée, le voyageur peut traverser tout objet solide de l'autre plan qui n'est pas gainé de métal dense ou de magie puissante. Les voyageurs éthérés restent invisibles aux habitants de l'autre plan, à moins que ces derniers n'utilisent d'une *détection d'invisibilité*, d'une *vision véritable* ou du sort spécifique *détection d'éthéré*.

Dans l'Éthéré profond, le sol disparaît, mais les voyageurs se déplacent toujours comme s'ils marchaient, chevauchaient, volaient, etc. Ils ne font rien de tout cela, bien entendu. Ils se déplacent en réalité par le pouvoir de la pensée. Les distances n'ont aucune signification. Il faut juste "quelque temps" pour atteindre la destination qu'on se fixe. Plus la pensée et l'objectif sont clairs, moins il faut de temps pour y parvenir.

LA GUERRE SANGLANTE,  
C'EST PAR OÙ ?

— UN BÉJAUNE ANONYME





DIT  
ERL  
1221  
-



**CONDITIONS MAGIQUES SPÉCIFIQUES.** La plupart des sorts se comportent normalement sur ce plan (sauf s'ils doivent accéder à l'Astral ou aux Plans Extérieurs). On déplace sans effort la matière solide créée ici, puisqu'elle ne pèse quasiment rien. Les illusions/fantasmes durent sans qu'il soit besoin de se concentrer dessus, puis se dissipent peu à peu. Il y a 5% de chances qu'une illusion acquière une réalité et une vie propres, en échappant au contrôle du jeteur.

**INDIGÈNES ET RISQUES.** On trouve ici araignées éclipsantes, bêtes foo, chronolys, gingwatzims, gk'lok'loks, terithrans et mange-pensées. De nombreuses autres créatures chassent dans l'Éthéré, ou voient dedans. Ces dernières peuvent affecter les êtres présents par des sorts ou des attaques de regard. De plus, le MD a tout loisir de décider qu'un cyclone d'éther cueille des voyageurs et les projette aléatoirement sur des plans en contact avec l'Éthéré.

## LE PLAN ASTRAL

Aux yeux de certains, c'est le plus atroce des néants, une étendue argentée immuable, pire que la brume du Plan Éthéré. Pour d'autres, le Vide Argenté (comme on l'appelle aussi) est un lieu de merveilles subtiles, dont les nuances recèlent des motifs qui élèvent l'esprit. Le Plan Astral paraît vide, mais on y trouve pourtant une grande diversité.

Les moires sont sans doute les plus répandues. Les moires, ce sont des passages vers les Plans Extérieurs. Elles restent en suspens dans le vide, brillant de toutes les couleurs du prisme, comme la surface d'une mare. Certains primaires ont poussé la chanson comme quoi leur couleurs sont un code qu'un péquin peut déchiffrer afin de savoir vers quel plan elles mènent, mais ils ont tort, comme d'habitude. À savoir, toutefois, qu'un bougre peut utiliser une moire comme fenêtre et voir où il va s'il regarde par la face colorée et se concentre sur ce qu'il y a derrière. C'est triste, le nombre de quoquerets qui ne connaissent pas ce tour très utile.

Les moires n'ont qu'une seule face visible, si bien qu'on peut les heurter de l'arrière sans les voir. Qui passe par une moire – d'un côté comme de l'autre – se fait recracher au niveau supérieur du plan sur lequel elle donne. On compare cette traversée à une plongée dans de la mélasse tiède – la moire entoure le péquin qui se presse contre elle.

Autre trait caractéristique de ce plan, les conduits astraux vers les Plans Extérieurs. Ils ressemblent à des tuyaux, sauf qu'ils n'ont pas de bout. Un lascar aura beau les suivre, jamais il n'en verra la fin. Ils présentent un danger, en plus, car ils ont tendance à ruer, et ils peuvent ainsi



aspirer  
un voyageur et le  
projeter là où il n'avait pas  
du tout envisagé de se rendre  
(au gré du MD).

Plus dangereux encore que les conduits, les githyanki, qui sont tout aussi capables de graver un bougre dans le marbre que d'entamer la causette avec lui. Ils ont leurs demeures sur de vastes îles de matière arrachée à d'autres plans par la création d'un nouveau conduit. Une colonie plus importante s'établira parfois sur le corps d'un dieu déchu. Affaiblies au point d'en être privées de conscience, ces puissances exilées dérivent dans le vide argenté. Perdues entre la mort qu'elles n'ont pas trouvée et la vie qu'elles ont quittée, ces soi-disant "îles-dieux" se délitent peu à peu. Il arrive qu'une lueur de conscience leur revienne, ou que les idées et les rêves de la divinité submergent ses squatters. On voit aussi des nefs githyanki – d'étranges vaisseaux propulsés par la pensée, utilisés pour la chasse aux baleines astrales et aux cuirassés astraux.

On trouve toutes sortes de choses et de créatures sur le Plan Astral, qu'il s'agisse de flèches lancées dans une trajectoire sans fin, d'ennemis exilés dans le néant, voire de magie dangereuse bannie ici pour le bien de tous.

**CONDITIONS PHYSIQUES SPÉCIFIQUES.** Les visiteurs, qu'ils soient ou non au bout d'une corde argentée, paraissent solides (quoique pâles et translucides). Les corps et les objets ne pèsent rien, mais on peut les propulser normalement. Le monde n'a ni haut, ni bas, ni nord, ni sud. Les créatures ne respirent pas, et mangent et boivent chichement. Elles se déplacent par rétroaction sur des objets physiques, ou par la pensée. Pour cette méthode, le personnage se représente sa destination et se déplace. La distance parcourue en un round est égale à l'Intelligence x 10 mètres. Dans cette apesanteur, l'Intelligence remplace la Force pour déterminer les ajustements au toucher et aux dégâts, et la Sagesse la Dextérité pour l'effet sur la classe d'armure et les tirs de projectile. Toutes les portées des projectiles (et non des sorts) sont doublées, mais les créatures autres qu'indigènes subissent un malus de -2 au toucher.

**CONDITIONS MAGIQUES SPÉCIFIQUES.** L'Astral n'a aucun lien avec l'Éthéré, aucun espace extradimensionnel. Ici, tout irradiant la magie, une *détection de la magie* ne sert à rien.

**INDIGÈNES ET RISQUES.** Ce plan abrite bêtes foo, cuirassés astraux, githyanki et vents astraux. Ces derniers peuvent balayer un voyageur jusqu'aux confins de l'Astral en un rien de temps.





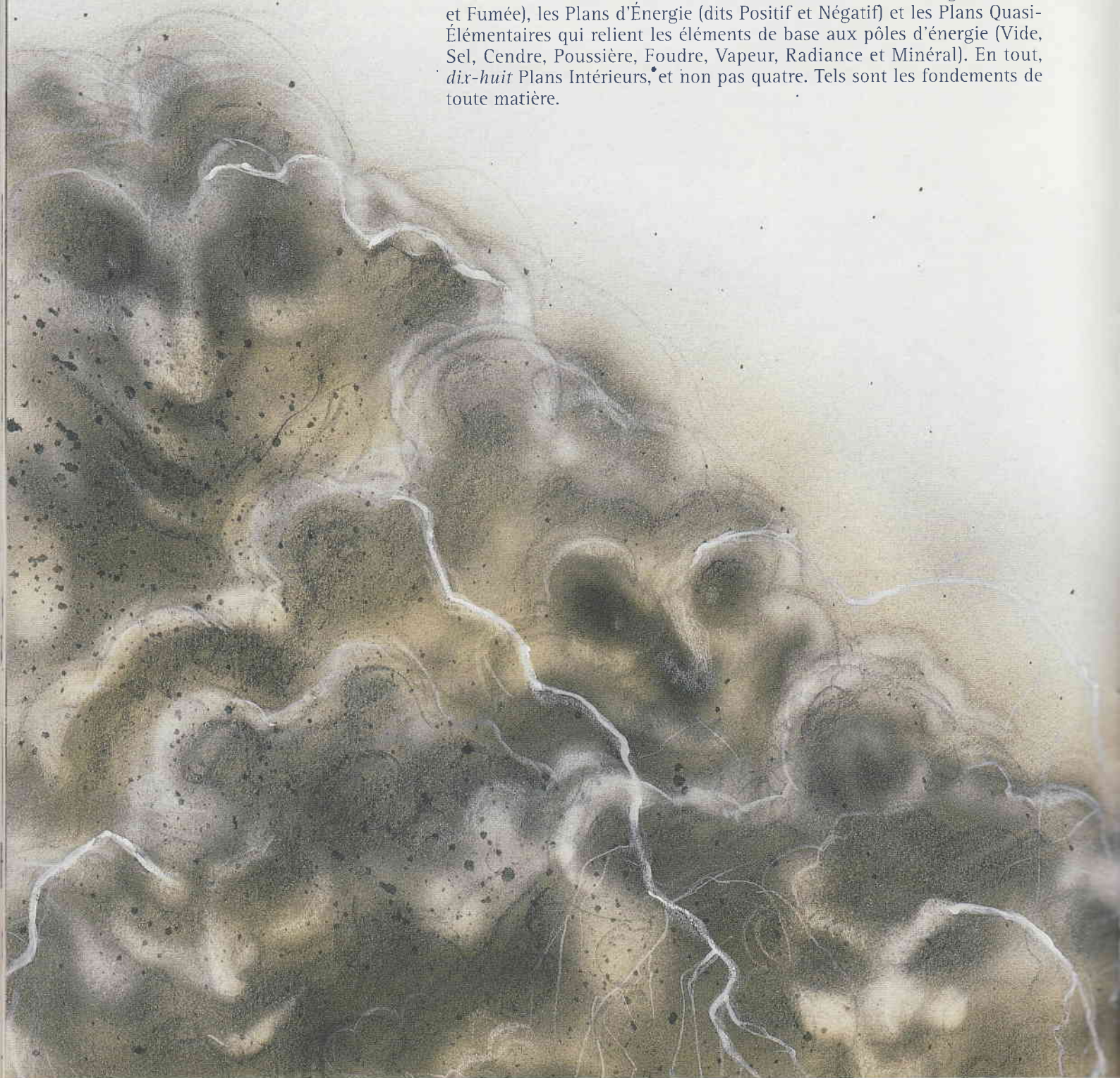
Les Plans Intérieurs, royaumes des éléments, sont des endroits où règnent des extrêmes et dont l'existence même est vouée à une matière unique. De tous les plans du multivers, aucun n'est plus hostile à la vie que ceux-ci.

Demandez à un primaire béjaune de vous énumérer les Plans Intérieurs, et il en citera sans doute quatre : l'Air, l'Eau, le Feu et la Terre. En vérité, il en existe davantage. Les

# LES PLANS INTÉRIEURS

Plans Intérieurs recouvrent une large palette de possibilités élémentaires — les Plans Para-Élémentaires qui résultent des unions des quatre plans fondateurs (Vase, Magma, Glace

et Fumée), les Plans d'Énergie (dits Positif et Négatif) et les Plans Quasi-Élémentaires qui relient les éléments de base aux pôles d'énergie (Vide, Sel, Cendre, Poussière, Foudre, Vapeur, Radiance et Minéral). En tout, dix-huit Plans Intérieurs, et non pas quatre. Tels sont les fondements de toute matière.







## CONDITIONS GÉNÉRALES

Même si chaque Plan Intérieur se singularise par sa nature, ils ont tous quelques traits en commun. Les voici.

**CONDITIONS PHYSIQUES.** Exception faites des plans de l'Air, de la Foudre et de la Vapeur, les mortels ne peuvent pas respirer sans danger sur les Plans Intérieurs. Sur le plan du Feu, l'atmosphère est surchauffée jusqu'à l'intolérable et chargée de gaz empoisonnés. Les plans de l'Eau et de la Terre n'ont pas d'atmosphère ; celle du Plan Para-Élémentaire de la Fumée étouffe n'importe quel système respiratoire en quelques instants ; et les plans Positif et Négatif n'ont aucune atmosphère décelable.

Dans tous les cas, les voyageurs feraient mieux d'emporter de quoi boire et manger. Les Plans Intérieurs n'ont ni auberges, ni fermes, ni plantes, et le gibier ne convient qu'aux habitants élémentaux. Un xorn soutiendra bien sûr que la nourriture abonde sur le plan de la Terre, mais encore faut-il pouvoir consommer de la roche et des gemmes ; un pauvre bougre prendra soin de prévoir son déjeuner. Au moins, sur le plan de l'Eau, on ne meurt pas de soif...

**CONDITIONS MAGIQUES.** Les Plans Intérieurs étant coupés de l'Astral, les sorts de magicien qui nécessitent un contact extraplanaire ne fonctionnent qu'à l'aide d'une clé de sort. Les sorts élémentaires – *eau aérée* (improprement baptisé *bulle d'air* par des jeteurs de sorts béjaunes), *respiration aquatique*, *transmutation de la pierre en boue*, etc. – doivent être modifiés selon le besoin. Ainsi, après la recherche magique adéquate, *eau aérée* devient *terre aérée*, *respiration aquatique*, *respiration ignée*, et *transmutation de la pierre en boue*, *transmutation du feu en fumée* (son équivalent paraplanaire). En général, l'effet reste identique. Modifier un sort prend 1d6 semaines et coûte 1d6 x 100 po. Pour les magiciens, cette nouvelle version entre dans le nombre maximum de sorts autorisé.

LA BEAUTÉ D'UNE CLÉ DE SORT,  
C'EST QU'IL S'AGIT D'UN  
SECRÉT DU MULTIVERS QUI  
TIEN DANS LA POCHE.

**DIRECTIONS.** Les Plans Intérieurs n'ont ni nord, ni sud, ni est, ni ouest, et certains d'entre eux n'ont même ni haut, ni bas. Le "haut" est un choix personnel. Dans ces conditions, une boussole est inutile. Un matois la remplacera par une *boussole élémentaire*. Sans cet objet magique ou – ne comptez pas là-dessus – un bon point de repère, un lascar se perd vite.

— PARGETTE L'APPRENTI

La meilleure façon de s'orienter sur un Plan Intérieur, c'est de trouver un guide, car les indigènes ne s'égarent jamais sur leur territoire. Le harginn le plus stupide connaît la direction de la Cité d'Airain. Un affranchi engagera aussitôt un guide indigène et se gardera de l'estamper en fin de contrat.

**POCHES.** Aucun Plan Intérieur ne se compose que d'un seul élément. Au fil des temps, des petits bouts ont dérivé jusqu'à franchir les frontières entre les plans, si bien qu'on trouve partout des poches d'autres éléments. Des îlots de Terre semblables à des rochers voguent dans le plan de l'Air, des mares d'Eau forment des géodes dans le plan de la Terre, des flaques de Terre changées en lave flottent sur les mers du plan du Feu, et on voit des globes d'électricité se décharger dans le plan de l'Eau. Certaines poches offriront au voyageur un havre où se reposer, respirer et boire – satisfaire des besoins... élémentaires. Leur taille et leur durée varient énormément, mais on a connu des poches qui accueillaient de vastes cités.





## LE PLAN DE L'AIR

Imaginez-vous à des dizaines de milliers de mètres en l'air – si haut que le sol a disparu. C'est à ça que ressemble le plan de l'Air : rien d'autre que de l'air à perte de vue, un monde d'azur brillant, tel le ciel vu depuis le sommet d'une montagne. On y voit cependant des créatures voler sous la voûte infinie, des bouts d'éléments extérieurs dériver çà et là. La douce brise devient bourrasque furieuse en quelques secondes et se calme tout aussi vite. Le plus terrifiant, ce sont les ouragans outreplanaires – éclairs zigzagants, grêlons géants, chaleur accablante, poussières étouffantes et maelströms tourbillonnants pareils à des tornades se mordant la queue.

Les créatures présentes sur ce plan se répartissent en deux catégories : d'une part, les indigènes – djinns et élémentaux d'air de toutes sortes – qui se cantonnent au ciel et ne se posent que rarement sur les poches à la dérive ; et, d'autre part, comme le plan n'est pas inhospitalier (au point de paraître beau à certains), un grand nombre de bougres extraplanaires, en visite ou en séjour. Ces derniers, sauf s'il s'agit d'êtres sachant voler ou d'élémentaux outreplanaires, ont tendance à s'attacher aux îles de pierre qui croisent l'intangible océan. Les djinns eux aussi y construisent parfois des villes et des palais, dont le plus imposant est la Citadelle de Glace et d'Acier. Non loin de là se trouve la Trombe, un vortex qui mène au plan de l'Eau. On signalera encore Boréalès, et Taïfun, le Palais des Tempêtes.

**CONDITIONS PHYSIQUES SPÉCIFIQUES.** Les points cardinaux, inutiles, sont remplacés par Fumée, Vide, Foudre et Glace. Le péquin qui se déplace vers l'un de ces plans sent l'atmosphère changer en accord avec sa destination, devenant ainsi plus chaude, plus rare, plus venteuse ou plus froide. Bien sûr, sans guide indigène, un lascar n'a aucune chance de découvrir à quoi correspond une quelconque direction. Pour ce qui est du haut et du bas, c'est presque aussi drôle – le plan tend à s'orienter selon ce qu'il recèle. Si un groupe choisit une direction comme étant le "bas", la réalité environnante se conforme à sa décision : la pluie "tombe" vers leur "bas". Un matois debout sur un rocher sait que le bas se situe sous ses pieds, un oiseau-roc en plein vol qu'il se situe sous ses ailes. Le hic, c'est qu'un bige persuadé qu'il y a un bas peut tomber. Le bougre qui vide les étriers de son hippogriffe choisit pour

l'éternité (à moins qu'il ne rencontre un rocher sur sa trajectoire). Les indigènes n'ont pas ce problème – pour eux, le haut et le bas sont des choix arbitraires. Ces êtres se meuvent dans le plan soit en volant, soit en chevauchant une créature volante. Il existe aussi des aéronefs, énormes dirigeables construits par des étrangers, qui relient les différentes colonies installées sur ce plan.

Enfin, même un enfumé devrait se rendre compte que les objets inanimés n'ont aucune notion du haut et du bas et ne peuvent donc pas "tomber" : une flèche poursuit sa trajectoire en ligne droite, mais ralentit de plus en plus, jusqu'à s'immobiliser. Les poches tendent à se regrouper en sphères – globes d'eau semblables à des bijoux, bubons de magma en train de refroidir, boules de glace géantes, voire masses cristallines de sel flottant comme graines au vent.

**CONDITIONS MAGIQUES SPÉCIFIQUES.** Les sorts de l'école de conjuration/convocation n'attirent que des êtres des plans de l'Air, de la Fumée, de la Glace, de la Foudre et du Vide, soit, outre des élémentaux d'air, des sylphes, serviteurs aériens, méphites, électrins et tourmentes. Les natifs du plan de l'Air ne sont pas forcément liés par la convocation. Le jeteur doit user d'une contrainte supplémentaire pour les soumettre à sa volonté, tel un *anneau de commande aux élémentaux*.

**INDIGÈNES ET RISQUES.** Ce plan abrite chasseurs invisibles, djinns, élémentaux d'air, ildriss, marchevants, méphites d'air, serviteurs aériens, skriaxits, sylphes et tourmentes. Y habitent aussi des puissances comme Akadie (la reine des élémentaux) et le Calife Husam al-Balil ben Hafhat al-Yugayyim (Maître des Nuages, Fils des Brises, Commandeur des Quatre Vents, Roi des Djinns, Protecteur des Cieux, Prince des Oiseaux, Tempête des Justes, et ainsi de suite). Les plus grands dangers naturels, ce sont les maelströms. Ceux qui se trouvent à moins de 100 mètres doivent réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie sous peine d'être pris au piège et de subir 1d10 points de dégâts par round. Pour s'évader, il faut réussir un jet de barreaux et hermes ou recevoir une aide extérieure. Il est impossible de jeter des sorts tant qu'on est prisonnier d'un maelström.

V⊕YAGEUR !

B⊕N À BIENVENUE ⊕⊕I,  
SÉJ⊕UR ! E+

— UN X⊕ΘSI+EC+E  
APPELÉ SIVAL...

P⊕UR L'INS+AN+



## LE PLAN DE LA TERRE

Aplatissez-vous contre un mur de pierre – voilà à quoi ressemble le plan de la Terre. Dense, immuable, c'est un des Plans Intérieurs les moins hospitaliers envers les voyageurs. Un matois ne peut y voler comme sur le plan de l'Air, y nager comme sur le plan de l'Eau, ou y voguer comme sur le plan du Feu. C'est un univers de roc.

Certains ont pourtant de bonnes raisons pour y aller. Les armuriers et les forgers d'épée paient cher le fer extrait du cœur du plan, et les joailliers chérissent les gemmes qu'on lui arrache. Mais ça ne va pas sans risques. On peut s'y perdre sans même l'avoir cherché, car il n'y a ni repères, ni étendues dégagées pour se guider. De plus, quand on quitte le cœur du plan, la Terre devient Poussière, Magma ou Vase – un environnement presque aussi difficile et tout aussi mortel.

Il y a tout de même quelques endroits où aller, sur ce plan. La Funeste Fouille (parfois appelée le Grand Creux Sombre), une immense enfilade de cavernes, contient la Dédalesque Septénaire, où réside le khan des daos. Mais il n'est guère recommandé d'aller la visiter : les daos sont des esclavagistes notoires. Les voyageurs y trouveront aussi le Fleuve Blême et le Creuset de Fer, des vortex vers les plans de l'Eau et du Feu, les forteresses secrètes de divers magiciens, ou encore des comptoirs de commerce. Ici, les empereurs bannissent leurs ennemis, les magiciens entreposent leurs trésors, et certains paladins cachent même des artefacts maléfiques.

Enfin, il convient de mentionner les habitants. Sans doute le cadre a-t-il déteint sur eux, car ils sont lents, amers et butés. Les élémentaux n'ont aucun point commun avec quiconque, sinon avec le nain le plus obsédé par sa quête. Il semble que la terre, et creuser, soient leurs seules préoccupations.

**CONDITIONS PHYSIQUES SPÉCIFIQUES.** Se déplacer, voilà le hic, dans cette masse solide dont quelques poches et tunnels sont les seules interruptions. Les voyageurs doivent disposer d'un moyen pour pénétrer cette roche : les sorts de *passer-murailles* ou *façonnage de la pierre*, ou une

*baguette des corridors*.

Quelqu'un de particulièrement déterminé pourra essayer de se creuser un chemin à travers le plan, mais au rythme de 30 cm par tour et en effectuant de nombreux détours afin d'éviter les veines impénétrables de roche élémentaire. Un tunnel

"guérit" en 1d6 jours, car la terre se referme sur sa blessure. La

tâche peut donc sembler futile.

De toute façon, le voyageur doit emmener un guide, ou bien posséder une *boussole élémentaire* qui se révélera d'ailleurs inutile s'il n'a pas au moins une vague idée de sa destination. Ici, on ne peut prendre aucun repère, les directions n'existent pas, et chacun détermine le haut et le bas selon la position de ses pieds et de sa tête. Deux passants peuvent se croiser tout en se tenant debout sur deux parois différentes. Ce paradoxe ne dure qu'un instant, car l'un tombe pour se conformer au "bas" de l'autre (la Sagesse la plus élevée l'emporte, départagée par l'Intelligence en cas d'égalité). Bien sûr, les résidents n'ont pas ce genre de problèmes.

Et s'il ne s'agissait que de se déplacer ! Mais comment faire pour se sustenter ou pour respirer ? Ce plan n'a pas d'atmosphère, aussi faut-il apporter la sienne ou de quoi en créer une. De même pour les vivres et la boisson. On rencontre des poches d'Air ou d'Eau élémentaire, voire des cavernes pleines de champignons, mais seul un azimuté s'en remet ainsi à la chance. *Terre aérée* rend le sol respirable, *création de nourriture et d'eau* répond aux autres besoins.

**CONDITIONS MAGIQUES SPÉCIFIQUES.** Les sorts de l'école de conjuration/convocation n'attirent que les créatures habitants les plans de la Terre, de la Vase, du Minéral, du Magma et de la Poussière.

**INDIGÈNES ET DANGERS.** On trouve ici chaggrins, daos, créatures de sable, élémentaux de terre, galebs duhrs, khargras, méphites magmatiques, méphites terreux, pecks, xarens et xorns, mais, par contre, peu de puissances – les plus notables étant Kabril Ali al-Sara al Zalazil (Grand Khan des Daos, Fontaine d'Opulence, Boussole Idéale, Hetman des Racines du Mont, etc.) et Grumbar (un seigneur élémental). Le séisme est une menace constante ; chacun dure 1d10 rounds et inflige 6d6 points de dégât par round (pas de jet de sauvegarde). Les poches d'élément étranger cachées ça et là ne sont pas non plus à négliger. Périr frit dans un fleuve de lave, noyé dans une inondation ou étouffé dans un nuage de poussière, tel est le lot du mineur avide de gemmes.



## LE PLAN DU FEU

De tous les Plans Intérieurs, voici celui qui inspire la peur la plus abjecte au voyageur le plus enfumé. Certes, d'autres sont pires, comme le Plan Négatif sucer de vie, ou l'infranchissable plan de la Terre, mais celui-ci les surpasse en horreur théâtrale et en méchanceté intrinsèque. Flammes, chaleur de fournaise et odeurs de soufre : rien de surprenant à ce que des primaires naïfs se croient sur l'une des strates de Baator ou des Carcères. L'on estime d'ailleurs souvent qu'il est le plus dédié au mal de tous les Plans

Élémentaires, bien qu'il s'agisse là d'un a priori. Par contre, le Feu demeure le plus formidable des éléments, car il suffit à ses ennemis de se retrouver en sa présence pour en subir les attaques et les destructions.

Les efrits y règnent en seigneurs depuis la Cité d'Airain, qui flotte sur une mer de feu. Ce plan abrite divers royaumes — le Palais de







Charbon, les Champs d'Obsidienne, la Fournaise, Scorie. Les efrits, à l'instar des daos, ont beaucoup d'esclaves qu'ils protègent par magie de l'élément igné. Ceux-ci ne peuvent donc ni se révolter, ni s'évader (qui voudrait se jeter dans le feu ?). À cent vingt kilomètres de la Cité d'Airain se dresse Jabal Turab, le Mont Poudreux, au sommet duquel s'élève un panache de fumée – un vortex vers le plan de l'Air. Des avant-postes efrits, petits palais qui ponctuent les mers embrasées, parachèvent le tableau.

**CONDITIONS PHYSIQUES SPÉCIFIQUES.** Le plan du Feu ressemble à un paysage normal. La principale différence, c'est que tout disparaît dans les flammes. La majeure partie du plan est un océan de feu, sur lequel flottent de rares îlots de "matière". Une simple exposition à ces flammes produit d'atroces brûlures. L'atmosphère elle-même a sur l'organisme des effets très similaires. Les efrits peuvent immuniser temporairement qui ils veulent – leurs esclaves, en général ; le voyageur moins chanceux doit utiliser des sorts ou des objets magiques pour se prémunir. Tout être sans protection doit réussir un jet de sauvegarde contre les souffles sous peine de mourir aussitôt, et subit quand même 5d10 points de dégâts par round.

Il y a ici un "haut" et un "bas", du seul fait que les flammes montent. Les déplacements sont donc relativement normaux. Il faut apporter le boire et le manger et surtout les garantir contre la chaleur intense qui, autrement, les détruit en quelques instants. Une *création de nourriture et d'eau* jetée sans précautions préalables ne donnera qu'une boule de vapeur et un amas immangeable de charbon et de cendres. Les potions entrent en ébullition dans les flacons, qui explosent. L'affranchi doit se préparer longuement avant de s'aventurer dans un tel environnement.

Les poches d'autres éléments sont rares, puisque les conditions extrêmes du plan les détruisent aussi vite qu'elles se forment. On rencontre souvent des mares de Magma, vestiges de poches de Terre. L'air présente parfois des tourbillons de Cendre ou de Fumée. Si une poche d'Eau surgit, elle disparaît aussitôt en une formidable explosion de vapeur. Les véritables poches d'Eau sont aussi peu courantes que les oasis dans le désert. Quant aux poches de Glace, il y en a autant que de poules avec des dents.

**CONDITIONS MAGIQUES SPÉCIFIQUES.** Le plan du Feu est de ceux qui modifient le plus la magie, et peu de clés de sort le contrecarrent. La plupart des effets magiques ne survivent pas à la chaleur accablante. L'eau et la glace s'évaporent, le métal fond, la terre frémit et se mue en magma. Les sorts de l'école de conjuration/convocation n'atteignent que les plans du Feu, du Magma, de la Fumée, de la Radiance et des

Cendres, et certains des êtres convoqués n'arriveront même pas à supporter cette fournaise.

**INDIGÈNES ET DANGERS.** Ici vivent azers, efrits, élémentaux de feu, esprits de flamme, harginns, méphites flamboyants, molosses sataniques, pyrophores, salamandres, serpents ignés, servants du feu, traqueurs fantômes et tshalas. Le plan du Feu abrite plus de créatures dangereuses que tout autre Plan Élémentaire, peut-être parce qu'il y a moins de grossiums pour s'en mêler. Seules deux puissances, supérieures, y résident : Kossuth (le roi-tyran de tous les élémentaux) et le Sultan Marrake al-Sidan al-Hariq ben Lazan (Seigneur du Feu, Potentat Incandescent, Flamme Éternelle de la Vérité, Dictateur Embrasé, etc.). Le roi élémental a édifié son palais au plus chaud du plan – même les créatures indigènes subissent 1d2 points de dégât par tour. Le seigneur efrit habite le Palais de Charbon. Parmi les dangers naturels, il y a les geysers de feu (3d10 points de dégât, réduits de moitié par la réussite d'un jet de sauvegarde contre les souffles) et les pluies de scories (2d6 points de dégât par round pour tous ceux qui y sont exposés, pas de jet de sauvegarde). Enfin, une éruption volcanique peut souvent barrer la route aux voyageurs.

## LE PLAN DE L'EAU

D'un vert émeraude apaisant, le plan de l'Eau est un havre pour le lascar qui trouve un moyen d'y respirer. Après la violence infernale du Feu, la claustrophobie écrasante de la Terre et les abîmes infinis de l'Air, ce plan vous étreint doucement dans ses bras protecteurs. Oui, mais, balayé par un courant de vapeur en ébullition, aspiré dans un tourbillon, électrocuté par une poche de foudre, capturé par des tritons ou attaqué par des esprits des eaux, le premier bougre venu se rend vite compte que cette douceur apparente n'est qu'illusion. En vérité, le plan de l'Eau est aussi hostile au voyageur azimuté que les autres Plans Élémentaires.

Le plan de l'Eau se compose d'eau, à perte de vue. Ni surface, ni fond. Parfois, des barrières de corail s'élèvent des profondeurs, soutenues par des branches graciles qui vont se perdre dans les abysses insondables. Ces grottes abritent les palais des nobles marids. Le plus vaste, façonné dans un récif scintillant, s'appelle la Citadelle des Dix Mille Perles. On y voit des poissons chatoyants, des perles sans défaut, des éventails coralliens, et on y goûte des saveurs exotiques portées par les courants. Non loin de là se trouve le Filet de Bulles, un vortex vers le plan de l'Air.

Ailleurs, le plan change, selon le point cardinal dont on approche. Il se refroidit vers la Glace, se réchauffe vers la Vapeur, s'épaissit vers la Vase et devient







saumâtre vers le Sel. On ne trouve rien d'autre dans ces parages, car les indigènes ne s'intéressent guère aux faits et gestes ou aux offrandes des étrangers.

**CONDITIONS PHYSIQUES SPÉCIFIQUES.** Ce plan est véritablement informe, car il n'a ni haut, ni bas, ni surface, ni fond. Un lascar peut dériver dans n'importe quelle direction, selon n'importe quel angle, sans se sentir le moins du monde désorienté. Même si rien ne l'exige, sinon la coutume, les créatures se font en général face. Ainsi, les salles de la cour marid sont construites de façon à mettre en évidence le sol et le plafond pour éviter à quiconque de se retrouver dans une situation embarrassante. Les outreplanaires ne peuvent en aucun cas s'orienter sur ce plan, si bien qu'il leur faut absolument engager un guide pour aller où que ce soit.

Dans toute cette eau, on trouve des poches élémentaires, bien qu'elles ne gardent pas leur cohésion bien longtemps. Des blocs de Terre suivent les courants, des bulles d'Air dérivent sans but, des traînées de Vase sinuent dans l'océan, le Magma se durcit et devient pierre, et une soupe amère trahit la présence d'une poche de Sel. Seules les poches de Feu sont vraiment rares, car elles s'étouffent sitôt apparues.

Pour survivre, un matois doit pouvoir respirer, à l'aide, par exemple, des sorts *eau aérée* ou *respiration aquatique*. Les marids peuvent aussi conférer la capacité temporaire de respirer de l'eau durant une période d'un jour ou plus. Le secours le plus utile vient d'un *anneau de respiration aquatique*, dont le pouvoir ne tarira jamais.

À moins qu'un lascar ne possède un *anneau d'action libre*, se battre sur ce plan est aussi difficile que se battre sous l'eau.

**CONDITIONS MAGIQUES SPÉCIFIQUES.** Les sorts de l'école de conjuration/convocation atteignent seulement les plans de l'Eau, de la Vase, de la Vapeur, de la Glace et du Sel. L'Eau ne le cède qu'au Feu en difficulté d'utilisation des sorts, et pour l'un comme pour l'autre, les problèmes sont souvent liés à la nature même de l'élément et ne peuvent donc se résoudre à l'aide de clés de sort. Jeter une *boule de feu* ne sert à rien, sauf à l'intérieur d'une bulle d'air. Une *tempête de glace* dérive dans l'océan, sans monter, ni descendre, ni infliger les moindres dégâts. Un *éclair* crée un globe d'électricité, une sorte de *boule de feu* subaquatique, qui se décharge au moindre contact.

**INDIGÈNES ET DANGERS.** Parmi les habitants, on trouve élémentaux d'eau, esprits des eaux, marids, méphites

aqueux, méphites glacés, néréides, tritons et varrdigs, ainsi que deux puissances supérieures. La première, c'est Istishia, la reine des élémentaux d'eau. Immense, elle a la taille d'un océan, et ne tient pas de cour. La seconde, c'est Kalbari al-Durrat al-Amwaj ibn Jari (Padishah des Marids, Perle des Mers, Mère de l'Écume, Maîtresse des Fleuves, Salvatrice des Poissons, Patronne des Trombes, etc.). Les risques naturels comprennent des courants de vapeur parfaitement soudains (4d6 points de dégât, pas de jet de sauvegarde) et de formidables lames de fond susceptibles d'entraîner un nageur vers les confins du plan.

## LE PLAN PARA-ÉLÉMENTAIRE DE LA FUMÉE

Peu fréquenté, mal connu, le paraplan de la Fumée s'étend entre les plans de l'Air et du Feu. Comme l'Air, il n'a pas de sol à proprement parler, et comme sur le Feu, il y fait chaud – mais on n'y brûle pas. L'atmosphère se résument à une fumée étouffante remplie de gaz et de soufre, il est impossible d'y respirer sans aide. Vers le plan de l'Air, ces poisons se raréfient quelque peu (un jet de sauvegarde réussi contre le poison à *chaque round* permet de subir seulement 1d10 points de dégâts ; un échec signifie la suffocation immédiate).

**CONDITIONS PHYSIQUES SPÉCIFIQUES.** Déplacement et orientation suivent les mêmes règles que sur le plan de l'Air. Ce sont les groupes de créatures qui déterminent le haut et le bas, et il faut voler pour aller d'un endroit à un autre. Les poches élémentaires sont des bulles d'air pur ou des fleuves sinueux de feu. Les poches de Terre sont très rares : à l'exception occasionnelle d'une scorie démesurée issue du Plan Para-Élémentaire de la Cendre, on ne trouve guère de bases solides sur lesquelles bâtir. Sans repères, le voyageur solitaire se perd vite.

Le lascar qui s'aventure ici ne tarde pas à étouffer. Mieux vaut disposer du sort spécial *respiration fumigène*. Le matois non protégé peut espérer survivre aussi longtemps qu'il retient sa respiration : la moindre inhalation de fumée se révèle mortelle. Aux abords du plan du Feu, la température devient insupportable. Un bougre qui se garde de franchir la frontière entre les deux plans subit néanmoins 1d10 points de dégâts par tour (pas de jet de sauvegarde).

**CONDITIONS MAGIQUES SPÉCIFIQUES.** Les sorts de l'école de conjuration/convocation atteignent les plans de la Fumée, de l'Air, du Feu, de la Radiance, de la Foudre, du Vide et de la Cendre.

**INDIGÈNES ET RISQUES.** Rien ne vit sur ce plan inhospitalier, sinon quelques êtres de fumée et de gaz (surtout le méphite fumeux). Le lieu le plus notable reste le Palais Étouffant, où siège Ehkakh, le Duc Fumant, un seigneur para-élémental qui affirme régner



sur les méphites fumeux de sa contrée. On peut aussi croiser des djinns et des efrits, qui utilisent ce plan comme champ de bataille.

## LE PLAN PARA-ÉLÉMENTAIRE DU MAGMA

Jouxtant les deux plans inhospitaliers de la Terre et du Feu, Magma ne surprendra guère le voyageur par son hostilité. La manière la plus simple de se le figurer, c'est d'imaginer une masse de feu aux flammes réduites à une lueur infernale et répandues sur la terre sans cesser de refroidir. Des débris en fusion émergent et sombrent au gré des flots de lave. Près du plan du Feu, ce paysage bouillonnant laisse parfois surgir de véritables geysers de lave fluide, tandis qu'aux abords du plan de la Terre, ce sont des piliers de pierre qu'on voit flotter sur la mer brûlante.

Rares sont les outreplanaires à pouvoir endurer cet environnement, aussi n'y a-t-il guère de lieux notables à visiter, sinon Caldera, la forteresse de Chilimba, Premier Général du Chaudron et Maître des Méphites. Ce seigneur élémental prétend dominer le paraplan tout entier, et peu osent le défier. Les seuls visiteurs sont les fougueux efrits et les placides daos, qui se rencontrent en terrain neutre pour commercer.

**CONDITIONS PHYSIQUES SPÉCIFIQUES.** Pour survivre, il faut disposer des mêmes protection que sur les plans du Feu et de la Fumée. La chaleur intense réduira n'importe qui en cendres, que les gaz sulfurés émis par la lave s'en soient ou non occupés d'abord.

À l'instar du plan du Feu, Magma possède une surface solide, ainsi qu'un haut et un bas. Un être protégé peut marcher dessus, bien qu'elle ne cesse de rouler et de tremuler sous ses pas.

**CONDITIONS MAGIQUES SPÉCIFIQUES.** Les limitations aux sorts sont les mêmes que pour le plan du Feu, et les effets doivent pouvoir supporter la chaleur intense. La magie de conjuration/convocation atteint les plans du Feu, de la Terre, du Minéral, de la Radiance, de la Poussière et de la Cendre.

**INDIGÈNES ET RISQUES.** Résident ici daos, efrits, méphites flamboyants et méphites magmatiques. Des jets de lave projettent de la roche en fusion dans un rayon de 3 mètres (3d10 points de dégâts en cas d'échec d'un jet de sauvegarde contre les souffles). Marcher est très périlleux, car la croûte peut s'ouvrir pour engloutir l'imprudent — qui meurt aussitôt, à moins de réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie.

## LE PLAN PARA-ÉLÉMENTAIRE DE LA VASE

C'est un océan de boue ocre où seuls les condamnés à mort et les exilés vont, en général. D'un geste négligent, des sorciers maléfiques y envoient leurs ennemis se noyer dans le limon. Et si les esprits les plus éclairés se bornent à les emprisonner dans des bulles d'air pur, ils oublient parfois de leur laisser la nourriture et l'eau nécessaires. Ainsi, les captifs meurent lentement de faim et de soif, mais, au moins, ils ont le temps de méditer leurs erreurs. Même ceux auxquels on a fourni le strict minimum vital, poussés à la folie par l'ennui, connaissent souvent un destin funeste. Qui s'étonnera, dans ces conditions, du surnom de ce paraplan ? On l'appelle en effet la Maison de la Folie en Chambre.

Cette infinité de gadoue ne change qu'aux abords du plan de la Terre, où elle s'assèche et se remplit de sable abrasif, et du plan de l'Eau, où elle se délaye en un limon qu'un matois peut sans peine parcourir à la nage. Des flaques d'eau pure et des blocs de pierre y dérivent, mais, l'un dans l'autre, l'endroit n'est guère apprécié pour la villégiature.

**CONDITIONS PHYSIQUES SPÉCIFIQUES.** À l'instar du plan de l'Eau, ce plan n'a ni haut ni bas bien définis, et le déplacement se fait à la nage. On

peut respirer à l'aide des objets le permettant sur le plan de l'Eau, mais les sorts doivent être modifiés par la recherche. On se bat selon les restrictions du combat sous l'eau, et la visibilité est réduite à quelques dizaines de centimètres.

**CONDITIONS MAGIQUES SPÉCIFIQUES.** La Vase omniprésente affecte la magie presque aussi sévèrement que l'Eau, dont les restrictions planaires s'appliquent ici. Mais, l'élément liquide étant moins répandu, les sorts de feu agissent, quoique de manière limitée : ils infligent des dégâts réduits — de moitié ou en totalité, selon l'échec ou la réussite du jet de sauvegarde.

**INDIGÈNES ET RISQUES.** À l'exception du méphite vaseux, aucune créature intelligente ne vit sur ce plan. Il arrive que des marids en chasse prennent des voyageurs pour gibier et que des daos viennent se baigner. On raconte que ce plan aurait un baron, Bwimb. Mais un baron de quoi ?

## LE PLAN PARA-ÉLÉMENTAIRE DE LA GLACE

Si certains croient que l'enfer est chaud, d'autres jurent qu'il est froid. Dans ce cas, ce plan est leur enfer. De la glace blanche luisante, craquelée et striée, s'étend à perte de vue en une plaine arctique. Seuls points de repère, les pics et les crêtes qui brisent la monotonie de cette banquise infinie. Aux abords du plan de l'Eau, apparaissent

des petites mares d'eau libre, puis des étendues liquides ponctuées d'énormes icebergs. Vers le plan de l'Air,

la couche gelée se mue en fines passerelles qui finissent par donner sur le néant.

Un lascar entreprenant de creuser la glace n'en trouvera jamais la fin. S'il a de la chance, il rencontrera des cavernes remplies d'un air si pur qu'il en paraît parfumé, et s'il n'en a pas, des rocs de la taille d'une montagne. Au cas où il jouerait vraiment de malchance, il risque d'ouvrir une faille par laquelle s'insinuera quelque chose de très déplaisant...

Le paraplan de la Glace est vide, mais il n'est en rien désert. En son cœur se trouve le Domaine Ciselé de Cyronax, le seigneur des élémentaux de glace. Son ambition est telle qu'il compte supplanter tous ses cousins pour devenir la principale puissance des Plans Intérieurs.

**CONDITIONS PHYSIQUES SPÉCIFIQUES.** Les voyageurs se déplacent normalement à la surface où l'atmosphère, quoique respirable, est d'un froid mordant. À moins qu'un sort ou un objet magique ne la réchauffe, la gelure inflige 1d6 points de dégâts par round, doublés pour le bougre nanti d'un équipement inadapté aux conditions climatiques. Un lascar peut aussi creuser selon les termes qui s'appliquent au plan de la Terre.

**CONDITIONS MAGIQUES SPÉCIFIQUES.** Ici, les sorts de froid ne servent à rien, les sorts de feu n'infligent que la moitié des dégâts, et ceux de l'école de conjuration/convocation atteignent les plans Négatif, de l'Air, de l'Eau, de la Foudre, de la Vapeur, du Sel et du Vide. Les autres limitations sont celles du plan de l'Air.

**INDIGÈNES ET RISQUES.** Seuls les méphites glacés habitent ce plan, mais les marids y viennent volontiers chasser en bandes. Les plus grands dangers naturels sont les blizzards qui entravent les déplacements pendant 1d10 tours ou davantage.

## LE PLAN QUASI-ÉLÉMENTAIRE DE LA FOUDRE

Il porte des noms très divers – le Plan des Tempêtes, le Pays Vengeur ou la Grande Illumination. On sait cependant tout de suite qu'on y est entré, car le ciel est plein de nuages noirs qui s'illuminent de flambées internes, l'air sent l'ozone, et l'électricité statique vous fait dresser les cheveux sur la tête. Des éclairs bondissent de nuage en nuage, et l'espace retentit des rires des élémentaux de foudre. Voler est effrayant – le matois qui s'écarte du chemin d'un éclair zigzaguant risque fort de se retrouver sur la trajectoire d'une boule de foudre. Et il y a ce feu Saint-Elme qui environne toute masse solide dès son arrivée. Choses et gens brillent d'une lueur électrique des plus effrayantes.

Les tempêtes s'apaisent aux abords du plan de l'Air. Près du Plan Positif, les nuages et les orages laissent la place à un véritable rideau ondoyant d'énergie. Au seuil de ce plan se dresse la Tour des Tempêtes, mystérieux pont vers le Positif.

**CONDITIONS PHYSIQUES SPÉCIFIQUES.** Se déplacer ici équivaut à se déplacer sur le plan de l'Air, et l'atmosphère est tout à fait respirable. Foudre est néanmoins le plus dangereux des quasi-plans. Toute masse de métal égale ou supérieure à celle d'une dague attire automatiquement des décharges d'électricité à chaque tour ; en outre, chacun a 10% de chances par tour d'être frappé par la foudre. Les décharges infligent 1d8 x 10 points de dégâts (réduits de moitié par la réussite d'un jet de sauvegarde contre les bâtons), mais une *protection contre la foudre* annule ces effets. Chaque fois, il faut réussir un second jet de sauvegarde contre les bâtons pour éviter de devenir sourd pendant 2d4 heures.

**CONDITIONS MAGIQUES SPÉCIFIQUES.** Les sorts de l'école de conjuration/convocation atteignent les plans de la Foudre, de l'Air, de la Glace, de la Fumée, de la Vapeur, de la Radiance et Positif. Il ne sert à rien de se rendre invisible, puisque le feu Saint-Elme délimite tout.

**INDIGÈNES ET RISQUES.** Seuls méphites foudroyants et électrins vivent ici, mais les djinns y chassent parfois.



## LE PLAN QUASI-ÉLÉMENTAIRE DE LA RADIANCE

Embrassé, dépourvu de traits distinctifs, c'est le plus stérile de tous les plans – telle est du moins l'impression, souvent fausse, au demeurant, que la plupart des biges retirent de la Radiance. Les voyageurs parlent souvent de la beauté radieuse qu'ils y ont trouvée. Toutes les nuances chatoient et scintillent dans une gloire terrible. Des rideaux de couleurs se mêlent et s'écroulent comme vagues sur une plage. Oui, les témoins qui évoquent ces souvenirs ont souvent des larmes dans leurs yeux morts.

La splendeur et l'éclat de ce plan sont tels qu'un lascar n'en verra jamais d'autres. Pourquoi chercher ailleurs, quand on a contemplé les lumières les plus vives ?

Quelques affranchis ont pourtant la capacité d'aller là-bas et d'en revenir les yeux intacts. Non sans raison, d'ailleurs. L'acier forgé à la lumière de la Radiance acquiert des propriétés inédites, les lames flamboient comme le soleil, les miroirs reflètent des choses invisibles, et encore ne sont-ce là que certaines des merveilles qui se peuvent créer sur ce plan. N'oublions pas Cœur-de-Lumière, une tour bleue, immatérielle, qui se dresse à la frontière du Plan Positif. Il paraît qu'on y guérit tout.

### CONDITIONS PHYSIQUES SPÉCIFIQUES.

On se déplace ici comme sur le plan de l'Air. Mais la température est celle du plan du Feu, aussi les voyageurs non protégés subiront-ils les mêmes dégâts dûs à la chaleur. En outre, il convient de se protéger soit à l'aide de *ténèbres continues* (qui ne génère qu'une ombre grise), soit derrière d'épaisses lentilles de verre fumé, sous peine de cécité immédiate.

**CONDITIONS MAGIQUES SPÉCIFIQUES.** Les sorts de l'école de conjuration/convocation atteignent les plans de la Radiance, du Feu, de la Fumée, du Magma, de la Foudre, du Minéral et Positif. Aucune autre limitation ne s'applique.

**INDIGÈNES ET RISQUES.** On ne connaît aucune créature sur ce plan, à l'exception des méphites radiants.





## LE PLAN QUASI-ÉLÉMENTAIRE DU MINÉRAL

Vous y êtes, matois. Voici la grotte au trésor du multivers, le but du moindre nain qui a jamais su courir les plans : le quasi-plan du Minéral. On y trouve du fer, des diamants, des rubis, des saphirs, de l'or, de l'argent, que sais-je encore, le tout en veines entrelacées. Il suffit de se baisser.

Te fais pas plus enfumé qu'un autre bige ! Si c'était si simple, on aurait épuisé les gisements depuis longtemps. Venir n'est qu'un début. Reste encore à trouver le moyen de se déplacer dans ce monde de cristal qui abonde en arêtes vives plus effilées qu'une *épée vorpale*. Et de toute façon, il y a là des *choses* qui n'apprécient guère qu'un malandrin vienne pratiquer une gueuserie lucrative dans leur guitoune.

Au fait, il n'y a pas que des richesses matérielles, ici. Au bord du Plan Positif se dresse la Tour de Plomb. On prétend que c'est la plus grande forge du multivers. En général, elle est vide, mais il arrive parfois qu'un maître-artisan risque tout pour y travailler.

**CONDITIONS PHYSIQUES SPÉCIFIQUES.** Les règles qui concernent les déplacements, l'orientation et la survie sont celles du plan de la Terre. Mais le danger y est pire, car tous les passages sont bordés de cristaux tranchants qui infligent 1d4 points de dégâts par round de déplacement, réduits de 1 par le bonus magique de l'armure (1d3 avec +1, 1d2 avec +2, et 1, le minimum, avec +3 et plus).

**CONDITIONS MAGIQUES SPÉCIFIQUES.** Les sorts de l'école de conjuration/convocation atteignent les plans de la Terre, de la Vase, du Magma, de la Radiance, de la Vapeur et Positif. Sinon, la magie est affectée comme sur le plan de la Terre.

**INDIGÈNES ET RISQUES.** Vivent ici daos, méphites du minéral, pecks, xarens et xorns. Ces créatures se considèrent toutes comme des gardiens de trésor. Le plus grand danger naturel, c'est la fossilisation – une fois par jour, tout voyageur doit réussir un jet de sauvegarde contre la pétrification ou se changer en pierre (voire en pierre précieuse).



## LE PLAN QUASI-ÉLÉMENTAIRE DE LA VAPEUR

Certains aiment le sauna, où ils vont quand quelque chose les fait suer... Ceux-là seraient déçus par le plan de la Vapeur. Contrairement à ce que son nom laisse présager, c'est un endroit plutôt frais. On ferait mieux de l'appeler Brume – une brume moite, lourde, épaisse, qui imprègne tout. On ne risque pas de bouillir, mais de se noyer à force d'inhaler de l'eau.

Aux abords du plan de l'Eau, cette brume évoque plutôt un océan plein de bulles. Un nageur parti de l'Eau verrait son élément s'amenuiser peu à peu, en formant des gouttelettes en suspension, qui deviendraient de plus en plus ténues, tout en brillant d'une énergie volée au Plan Positif.

À la lisière du Positif s'élève la Tour de Glace, dont la flèche scintillante paraît se perdre dans le lointain. Nul ne sait qui l'a édifiée, mais on y voit parfois des alchimistes venus mener à bien certaines étapes essentielles à la confection d'une potion.

**CONDITIONS PHYSIQUES SPÉCIFIQUES.** Pour les déplacements, le plan de la Vapeur équivaut au plan de l'Air, sauf aux abords du plan de l'Eau, où il s'agit plutôt de nager. On peut respirer, mais tout mouvement se fait avec lenteur (comme sous l'effet du sort homonyme) à cause de la brume suffocante. Une *respiration aquatique* permet de contourner cette difficulté. À tout moment, la visibilité se limite à 10 mètres.

**CONDITIONS MAGIQUES SPÉCIFIQUES.** Les sorts de l'école de conjuration/convocation atteignent les plans de l'Eau, de la Glace, de la Vase, du Minéral, de la Foudre et Positif. De par l'humidité ambiante, la magie opère comme sur le plan de l'Eau, mais les sorts de feu agissent, quoique de manière limitée : ils infligent des dégâts réduits – de moitié ou en totalité.

**INDIGÈNES ET RISQUES.** Marids, méphites brumeux et méphites vaporeux sont les seuls habitants. Aucune puissance n'est censée résider ici.





## LE PLAN QUASI-ÉLÉMENTAIRE DU VIDE

Prélude à la mort absolue, aperçu sur le destin du suppliant raté, ce plan est celui du Néant. À mesure qu'on s'éloigne de l'Air, l'atmosphère se raréfie jusqu'à ce qu'il n'y ait plus *rien* – ni souffle, ni lumière, ni bruit, ni chaleur.

Pour certains mystiques – ascètes de la Garde Fatale et danseurs des Hommes-Poussière – le plan du Vide est le but ultime, la dernière porte du mystère, le baiser attendu par tous. Ces sages passent leur vie à dresser la carte des portes de Sigil jusqu'à trouver le chemin du Vide, qu'alors ils empruntent, sans rien en dire à quiconque. Comme il s'agit du Vide, ils estiment que ce n'est là que justice.

Qui pourrait découvrir la frontière entre le néant et la mort ? La Garde Fatale. Là, entre le Vide et le Négatif, elle a bâti la Citadelle Exhalus, Porte du Dernier Souffle, nef immobile lancée vers le Plan Négatif mais ancrée au néant par un simple fil.

**CONDITIONS PHYSIQUES SPÉCIFIQUES.** On se déplace par la force de la volonté, car il n'y a rien sur quoi s'appuyer pour marcher, nager ou voler. Le matois pense à sa destination et, s'il a l'esprit assez clair, il y arrive. Pour respirer, c'est une autre histoire, car les sorts qui permettent de transformer l'environnement, comme *respiration aquatique*, n'opèrent pas ici : il n'y a rien à transformer. On doit apporter l'air et la chaleur.

**CONDITIONS MAGIQUES SPÉCIFIQUES.** Les sorts de l'école de conjuration/convocation atteignent les plans de l'Air, de la Glace, du Sel, de la Cendre, de la Fumée et Négatif. La plupart des créatures convoquées ici mourront vite. Gaz, brouillards et autres éléments volatiles similaires se dissipent aussitôt, sans accomplir quoi que ce soit d'utile. Les sorts de feu ne durent qu'un instant. Une *boule de feu* agit, un *mur de feu* non. Bref, toute magie qui a besoin d'un espace pour opérer est affaiblie ou annulée.

**INDIGÈNES ET RISQUES.** Les sages affirment que ce plan abrite des créatures sans corps, ni forme, ni énergie cohésive. Peut-être s'agit alors d'êtres de pure pensée. Peut-être sont-elles retournées à Sigil et leurs pensées devenues celles d'un voyageur sur ce plan. Qui sait ?

LES ARTISTES SONT+  
LES INGÉNIEURS DE L'ÂME.  
VOILÀ POURQUOI NOUS  
LES ENFERMONS.

— LA GRANDE GRE+A  
DES RECTIFIERS

## LE PLAN QUASI-ÉLÉMENTAIRE DE LA CENDRE

Des cendres. Des kilomètres et des kilomètres de cendres – voilà ce qu'un bige va trouver ici. Ça commence à la lisière du plan du Feu ; les flammes s'étouffent, s'éteignent, et il s'en élève des cendres en train de refroidir. Un peu plus loin, l'atmosphère devient plus dense, puis, plus loin encore, le sol brûlé disparaît. Au début, la cendre vous tourbillonne autour, mais ensuite, avant de s'en rendre compte, on se retrouve à nager dedans. La lueur rougeâtre du feu s'évanouit, la chaleur devient froidure, et l'air chargé de suie râpe les poumons qu'il ensevelit peu à peu.

Ce plan n'est pas totalement désert, cependant. La Garde Fatale y avait autrefois la Citadelle Cavitius, une immense forteresse en forme de crâne posée au bord du Plan Négatif. Voici des lustres que la liche Vecna s'en est emparée ; c'est maintenant son fortin et sa prison. La Garde Fatale en a bâti une autre, la Citadelle Croulante.



**CONDITIONS PHYSIQUES SPÉCIFIQUES.** Les déplacements vont de la normale, près du plan du Feu, à la natation, lorsque la Cendre devient trop profonde. Il n'y a pas d'air, si bien que pour survivre il faut un sort modifié qui transforme l'élément ambiant en quelque chose de respirable. De plus, les cendres vous dérobent la chaleur du corps en refroidissant. Un lascar non protégé par un sort ou un objet magique subit ainsi 2d6 points de dégâts par tour.

**CONDITIONS MAGIQUES SPÉCIFIQUES.** À l'instar du plan du Vide, le plan de la Cendre vole la chaleur des effets magiques. L'éclair d'une *boule de feu* inflige bien des dégâts, mais les sorts nécessitant une durée, tels que *mur de feu* ou *métal brûlant*, deviennent inopérants. Les sorts de l'école de conjuration/convocation atteignent les plans du Feu, du Magma, de la Poussière, du Vide, de la Fumée et Négatif. Les créatures liées au feu ou au magma exposées au froid glacial qui règne ici perdent 1 DV par round tant qu'elles demeurent sur ce plan. Les autres limitations sont celles du plan de la Terre.

**INDIGÈNES ET RISQUES.** Le méphite cendreux est le seul habitant connu. La Citadelle Cavitius recèle les captifs de Vecna ; beaucoup sont des morts-vivants, désormais. Autre péril, les poches d'Énergie Négative, qui infligent des dégâts comme ce dernier plan (voir page 39).

## LE PLAN QUASI-ÉLÉMENTAIRE DE LA POUSSIÈRE

Voici le but du multivers, la représentation de l'entropie la plus exacte qui soit – c'est du moins ce que dirait un Garde Fatal s'il pouvait montrer à quelqu'un cette mer éternelle qu'est la Poussière. Ils y voient la fin telle qu'ils se l'imaginent. Ou le paradis.

À la frontière du plan de la Terre, ce quasi-plan débute sous la forme d'une étendue poussiéreuse qui échappe enfin aux cavernes. Le voyageur se réjouira sans doute de quitter un monde clos et d'aborder cette plaine obscure. Plus loin, il enfoncera jusqu'aux genoux dans la poussière dense qui ralentira sa progression



et

deviendra, aux abords du Plan Négatif, une véritable mer abrasive dans laquelle il devra nager.

Mais un matois n'est jamais seul dans ces parages. Il y a des choses dans cet océan de sable, et au moins une tour, la Citadelle Alluvius, qui gît en une sorte de tas de pierres à la frontière du plan Négatif. Parmi les quatre citadelles de la Garde Fatale, c'est celle qu'ils préfèrent.

**CONDITIONS PHYSIQUES SPÉCIFIQUES.** Pour les déplacements et la respiration, on se réfère au plan de la Cendre. Le froid est cependant moins intense, aussi n'est-il pas besoin de s'en protéger par magie. Mais chaque jour passé sur ce plan inflige 2d6 points de dégâts, car le corps du voyageur tend à se délabrer. On ne peut pas soigner ces dégâts ici même. Si le voyageur perd tous ses points de vie, il disparaît dans le néant.

**CONDITIONS MAGIQUES SPÉCIFIQUES.** Les sorts de l'école de conjuration/convocation atteignent les plans de la Terre, du Magma, de la Vase, du Sel, de la Cendre et Négatif. Les objets solides créés ici ne durent pas : à moins d'être protégés par un *mur de force* (comme c'est le cas pour la Citadelle Alluvius), ils tombent en poussière en 1d4 tours. Les autres limitations sont celles du plan de la Terre.

**INDIGÈNES ET RISQUES.** Chasseurs des sables, créatures de sable, méphites poussiéreux et hommes-sable : le plan de la Poussière est le plus peuplé des plans quasi-élémentaires ténébreux. Ces créatures n'ont cependant aucun plaisir à vivre, et nombre d'entre elles aspirent à une forme solide, ce qui les rend particulièrement dangereuses. Comme sur tous les quasi-plans ténébreux, les poches d'Énergie Négative mettent le voyageur ordinaire en péril (voir page 39).

## LE PLAN QUASI-ÉLÉMENTAIRE DU SEL

Tel que les voyageurs l'imaginent, c'est peut-être le pire de tous les Plans Quasi-Élémentaires. Quel destin plus cruel y a-t-il que celui de voir son essence vitale se réduire lentement à rien ? La peau se craquelle, les lèvres se crevassent, la gorge se remplit jusqu'à l'étouffement, et les yeux... Les yeux, c'est ça, le plus horrible. Bienvenue sur le plan du Sel.

FERME +ON CLAPE+,  
BÉJAUNE. DE +OU+E FACON.  
+TU VAS BIEN+O+  
POURRIR. ET  
EN SILENCE, ENCØRE.

— GARDE FATAL ANONYME

Sur ses confins les moins dangereux, on ne trouve guère que de l'eau. Une eau amère, au goût détestable. Mais, plus on s'enfonce dans ce plan, et plus elle se charge de minéraux. Des cristaux se forment autour de la moindre particule solide. Les voyageurs qui poussent leur exploration dans cette saumure risquent de se changer en statues de sel, à mesure que celui-ci expurge l'humidité de leurs cellules. Enfin, on ne trouve plus d'eau – juste une masse compacte de sels cristallins, qui interdit toute possibilité de progression et de survie.

C'est là que la Garde Fatale a sculpté sa dernière forteresse, dans une poche de minéraux. La Citadelle Scel garde la frontière du Plan Négatif.

**CONDITIONS PHYSIQUES SPÉCIFIQUES.** À mesure que le voyageur pénètre plus avant, se déplacer répond aux exigences du plan de l'Eau, de la Vase ou de la Terre. On peut respirer par le biais de sorts, mais il faut trouver un moyen d'endurer la déshydratation, sous peine de subir 4d6 points de dégâts par jour. On ne peut pas soigner ces dégâts ici même.

**CONDITIONS MAGIQUES SPÉCIFIQUES.** Les sorts de l'école de conjuration/convocation atteignent les plans de l'Eau, de la Vase, de la Poussière, du Vide, de la Glace et Négatif. L'eau et la glace créées sur place mettent 1d3 rounds à s'évaporer. Toute eau entrant en contact avec n'importe quel matériau du quasi-plan devient sur-le-champ impropre à la consommation. Les créatures liées à l'eau perdent 1 DV par round tant qu'elles demeurent sur ce plan.

**INDIGÈNES ET RISQUES.** Sauf le méphite salin, aucune créature ne vit ici. Se déshydrater ou rencontrer une poche d'Énergie Négative (voir page 39), tel est le plus grave danger que court un voyageur.



## LE PLAN D'ÉNERGIE POSITIF

On pourrait croire que ce plan de la vie est le plus accueillant de tous et qu'il baigne le bougre d'une énergie apaisante et revigorante – mais non, loin de là. Le Plan Positif représente un péril mortel, car la surabondance d'énergie est aussi dangereuse que son absence.

Ne règne ici qu'une brillance blanche, aveuglante, encore plus intense que sur le plan de la Radiance. Tout matois doit se couvrir les yeux d'un épais bandeau s'il tient à les conserver. Peu importe, puisqu'il n'y a rien à voir, et que le problème n'est pas là, mais dans l'intensité de l'énergie du plan. Tout béjaune qui vient ici sans protection s'enflamme comme une torche. Parcourir le Plan Positif, c'est un peu nager dans un océan d'électricité.

**CONDITIONS PHYSIQUES SPÉCIFIQUES.** Chacun se déplace par le pouvoir de la pensée, mais cela ne sert à rien, car tout est partout pareil. En outre, le fait de se trouver sur ce plan remplit un matois d'énergie vitale. À chaque round, il gagne 2d6 points de vie qui, après avoir guéri ses blessures, s'ajoutent à son total. S'il atteint un nombre égal au double de ses points de vie maximum, il explose en une boule de feu, détruit par la surabondance. S'il quitte le plan avant le point d'ignition, les points supplémentaires lui restent acquis pendant 2d10 tours. Une *protection contre le plan positif* évite cet effet. Enfin, les sorts qui transforment les éléments en atmosphère respirable ne fonctionnent pas, car il n'y a ici que de l'énergie pure – il faut obtenir l'air par un autre truchement.

**CONDITIONS MAGIQUES SPÉCIFIQUES.** Les sorts de l'école de conjuration/convocation atteignent les plans de la Radiance, de la Vapeur, de la Foudre et du Minéral. La matière créée disparaît au bout d'un round dans une explosion inoffensive de lumière blanche. Les sorts agressifs infligent le minimum de dégâts possibles.

**INDIGÈNES ET RISQUES.** La seule créature que l'on connaisse ici, c'est le xag-ya. Quant au pire danger, il tient à la nature même du plan.

POUR SÛR QUE JE SAIS CAUSER À UN  
ZOMBI ! MAIS JE RENTRE JUSTE  
DU NÉGA-PLAN,  
ET J'EN AI RAS-LE-BÔL  
DE DISCUTER AVEC DES TYPES  
TOUT FROIDS. D'ACCORD ?

— RAHM, UN ANARCHISTE BARIAURE,  
CHERCHANT LA SORTIE  
DE LA MORGUE

## LE PLAN D'ÉNERGIE NÉGATIF

Plan de la mort, Barrière Noire, Grande Absence, Terre Froide – aucun de ces noms ne rend vraiment justice à la désolation absolue que constitue le Plan Négatif. Ce n'est en rien un néant stérile, contrairement au Vide. Il y a bien quelque chose, ici, quelque chose qui dépouille le lascar de son esprit et de son existence même. Quelque chose qui dévore l'âme.

Si le Plan Positif est lumière vive, le Négatif est noirceur impossible à imaginer ou à conjurer. Il compte au moins une citadelle, la Forteresse de l'Âme, que les Hommes-Poussière s'évertuent à tenir. Il existe peut-être d'autres tours, d'autres traits distinctifs, mais qui peut les voir dans ces ténèbres omniprésentes ?

Par contre, les créatures sont nombreuses, bien plus nombreuses que sur le Positif. Des morts-vivants attendent avec avidité l'occasion d'envahir des plans plus fertiles où ils pourront répandre la noirceur qui les étreint.

**CONDITIONS PHYSIQUES SPÉCIFIQUES.** Chacun se déplace par le pouvoir de la pensée, comme sur le Plan Positif, mais là encore, on peut se demander à quoi sert d'aller quelque part, puisque la simple survie est si difficile. On souffre autant que sur le Positif, mais, ici, on subit 2d6 points de dégâts par round, du fait de l'absence totale d'énergie. Quand les points de vie d'une créature atteignent 0, elle se flétrit et meurt. Son esprit échappe à toutes les méthodes de résurrection connues, et le peu qui subsiste de son enveloppe corporelle devient un mort-vivant impatient de se nourrir des vivants. Une *protection contre le plan négatif* prévient ce destin funeste.

**CONDITIONS MAGIQUES SPÉCIFIQUES.** Les sorts de l'école de conjuration/convocation atteignent les plans de la Cendre, de la Poussière, du Vide et du Sel. Les sorts agressifs infligent le maximum de dégâts, et les sorts de soins rendent le minimum de points de vie. La matière se réduit à néant en l'espace d'un seul round.

**INDIGÈNES ET RISQUES.** Âmes-en-peine, nécrophages, ombres lentes, spectres et xeg-yis hantent ce plan, qui compte peut-être d'autres types de morts-vivants, y compris des lichs.

Disons-le tout net, les Plans Éthéré et Astral ne sont guère que des routes. Il y a bien sûr des endroits et des êtres, là-dedans, mais un matois ne risque pas d'y trouver la gloire et la fortune. Quant aux Plans Intérieurs, tout ça, c'est bel et bon, il y a des choses à voir et des lieux à visiter, d'accord, mais un vrai planaire trouvera ce cadre, eh bien, *provincial*. Ces plans-là sont trop orientés, trop fixés sur leur mentalité univoque... "Élémentaire", ça veut dire simple comme bonjour, non ? Le premier lascar

venu sait que la vie est trop riche de potentialités pour se contenter d'une seule idée.

# LES PLANS EXTÉRIEURS

Quant un vrai planaire parle des plans, il pense Plans Extérieurs, Grand Anneau. Aucun endroit n'est aussi varié, aussi formidable que n'importe lequel des Plans Extérieurs.

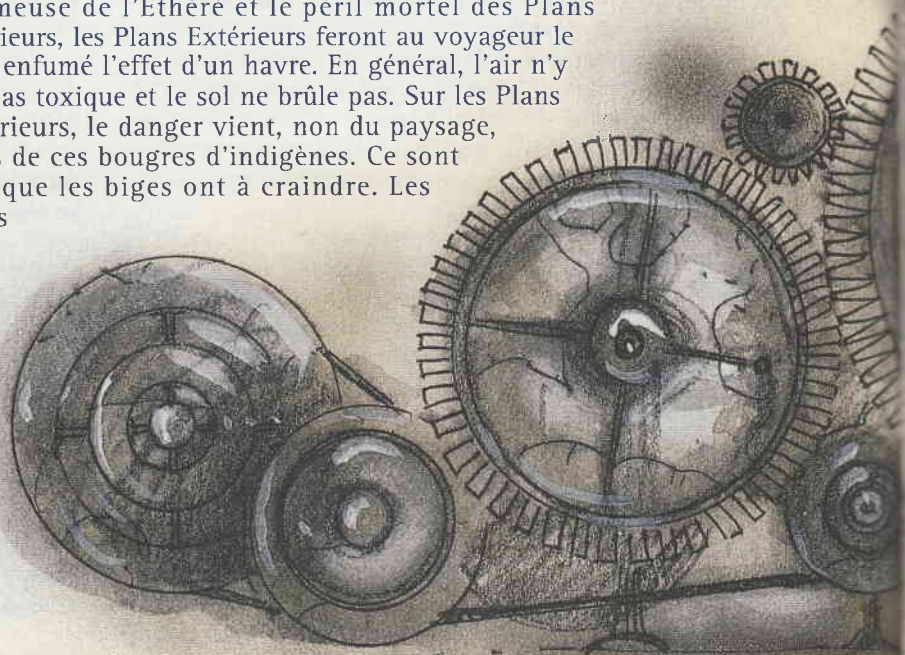
Un vrai planaire sait aussitôt s'il se trouve sur un Plan Extérieur – il a ça dans le sang.

Les primaires donnent aux plans des noms dif-

férents, qui s'accordent à leur compréhension du multivers – ils les appellent les Paradis Jumeaux, les Neuf Enfers, les Sept Cieux, le Tartare, l'Olympe, Asgard, l'Hadès et le Nirvaña. Ne vous laissez pas dérouter. Et puis, tâchez de ne pas rire des pauvres bougres qui les emploient ; gageons qu'ils se souviendraient des véritables noms s'ils avaient pris la peine de les demander à ceux qui s'y connaissent un tant soit peu.

## CONDITIONS GÉNÉRALES ET TRAITS SPÉCIFIQUES

Après le mystère du Plan Astral, la monotonie brumeuse de l'Éthéré et le péril mortel des Plans Intérieurs, les Plans Extérieurs feront au voyageur le plus enfumé l'effet d'un havre. En général, l'air n'y est pas toxique et le sol ne brûle pas. Sur les Plans Extérieurs, le danger vient, non du paysage, mais de ces bougres d'indigènes. Ce sont eux que les biges ont à craindre. Les Plans





Extérieurs abritent des puissances, des émissaires et des suppliants qui ont tous la capacité de graver un lascar dans le marbre.

Même si les dix-sept Plans Extérieurs semblent n'avoir pas grand-chose en commun, cela vient du fait que la plupart des planaires prennent pour argent comptant ce qu'ils ont *bel et bien* en commun : on y marche et on y respire sans l'aide de sorts, d'objets magiques ou d'autres protections, ce qui change des Plans Intérieurs ; et la plupart ont un haut et un bas (le ciel au-dessus de la caboche et le sol sous les petons) ainsi qu'un nord et un sud (qui n'est pas forcément le même de plan à plan ou de strate à strate, mais n'empêche, ça aide). Bien sûr, il y a des exceptions, sinon les plans ne seraient pas tout à fait les plans.


Néanmoins, un bige ne doit pas se bercer d'illusions : les Plans Extérieurs n'ont rien à voir avec leurs pâles reflets primaires. En comparaison, tout est plus magnifique. Les pics sont plus hauts, les glaciers plus froids, les déserts plus ardents, et les couleurs se parent de nuances supplémentaires. Rien de ce qui existe sur le Plan Primaire ne soutient la comparaison avec sa contrepartie sur les Plans Extérieurs. On est un séjour divin, ou pas.

## STRATES ET ROYAUMES

Fait crucial qui échappe souvent aux béjaunes, un plan est un lieu pluriel. Il a ses frontières, ses régions, et sa diversité. Il se compose de strates, de mondes qui lui appartiennent tous. En règle générale, chaque strate échoit à une puissance ou à un groupe de







puissances, ce qui donne souvent des différences marquées d'un endroit à l'autre.

Dans les Abysses, les strates s'entassent les unes sur les autres comme des piles de cartes dont certaines dépassent. À Baator, les neuf strates, parfaitement ajustées les unes aux autres, constituent les gradins d'un cône descendant. Ailleurs, elles sont reliées par des fleuves, des ponts ou – chose incroyable – de gigantesques rouages d'horlogerie.

À l'intérieur d'un même plan, voire d'une même strate, il peut exister de nombreux royaumes, régions contrôlées chacune par une puissance ou un groupe de puissances qui modèle le paysage à sa fantaisie. Un panthéon de puissances qui se sont baptisées "grecques" (en hommage à leur guitoune favorite sur le Plan Primaire) a un royaume, l'Olympe, en Arborée. Dans cette contrée où abondent rivages ensoleillés, pics escarpés, vastes temples en pierre de taille et oliveraies fertiles, les philosophes débattent en cheminant de concert et les héros combattent sans relâche des monstres souvent multicéphales. Ce même plan abrite encore l'Arvandor, foyer des dieux elfes, un royaume de forêts vénérables, de prairies en fleurs, de rus murmurants et de palais de cristal où les bardes poussent la chansonnette et les nobles chassent à l'envi.

Les lois physiques peuvent varier d'un royaume à l'autre : la gravité, le climat, jusqu'aux directions qui se plient au bon vouloir des puissances locales. Un matois s'en aperçoit vite. Si le paysage change, en accord avec les idéaux des régnants, c'est que l'on aborde un nouveau royaume. Chacun, sinon le plus enfumé des voyageurs, le remarquera sans peine.

## DÉPLACEMENTS DANS LES PLANS EXTÉRIEURS

Ce n'est pas parce qu'on se retrouve dans les Plans Extérieurs que l'on s'y déplace facilement. Il reste de grandes distances à couvrir et des barrières mystiques à franchir. Mieux vaut connaître les façons d'aller sans tarder d'un endroit à l'autre, à moins de vouloir passer sa vie au seul trajet entre deux portails de la Grand-Route.

D'abord, un matois peut toujours utiliser le Plan Astral comme le fait un primaire, afin d'atteindre les Plans Extérieurs. Il suffit de passer dans l'Astral par le truchement de sorts ou d'objets magiques et de se figurer sa destination par la pensée. Ça demande de la puissance et de la pratique, mais c'est possible. Cette méthode n'est pas parfaite, cependant. L'Astral n'est en contact qu'avec la strate supérieure de chacun des plans du Grand Anneau. Un voyageur qui veut gagner le

Mont Céleste n'arrivera que sur la première strate. Il lui faut trouver un autre moyen pour rejoindre la septième (voire la deuxième).

Par bonheur, on peut se débrouiller autrement. Des conduits semblables à ceux qui traversent le Plan Astral (voir page 21) relient diverses strates d'un plan, ou diverses strates de plans différents. On dit qu'il y en a un entre la 492<sup>e</sup> strate des Abysses et la première strate d'Ysgard, ce qui peut servir en cas de fuite éperdue. Ces conduits sont soit *jeunes* (en sens unique), soit *matures* (à double sens). La plupart sont plutôt stables, et on trouve à Sigil des cartes répertoriant leurs positions. Il y en aurait même qui seraient vraies. Le problème, c'est qu'un conduit n'emmène pas forcément un bige à l'endroit où il veut aller sur le plan qu'il a décidé de visiter : il lui restera parfois de longues distances à parcourir.

Sur chaque plan, il existe des passages normaux d'une strate à la suivante. À Baator, le bougre qui franchit les portes de la cité de Dis débarque dans le marécage de Minauros, la strate inférieure. Aux Élysées, descendre le fleuve Océan amène à la strate suivante. Pour suivre ces trajets, il suffit de les connaître. Ils sont plus lents, mais plus fiables que les conduits, aussi servent-ils fréquemment de routes commerciales. Et les puissances les empruntent quand il s'agit d'aller saluer un de leurs pairs. Question d'étiquette.

Enfin, n'oublions pas Sigil. Elle a autant de portes donnant sur les Plans Extérieurs qu'elle en a d'ouvert sur les Plans Intérieurs ou le Primaire. Dix siècles ne suffiraient pas à les répertorier. La plupart des planaires, du moins ceux qui peuvent venir là, choisissent ce mode de transport. Chacun a de bonnes chances de trouver – s'il a la patience de la chercher – la porte qui le déposera dans les parages de sa destination d'élection.

## LA MAGIE DANS LES PLANS EXTÉRIEURS

En général, la magie opère normalement dans les Plans Extérieurs. Mais les jeteurs de sorts doivent prendre garde : il n'y a aucun contact possible avec l'Éthéré, et l'Astral n'atteint que la première strate de chaque plan. Il faut des clés pour tourner la difficulté.

La nature des plans impose aux créatures et aux objets importés par des sorts de conjuration/convo-cation de venir du même plan ou d'un plan adjacent. Ainsi, une *convocation de monstres III* lancée depuis les Élysées n'attirera que des natifs des Élysées, des Terres des Bêtes, de la Bytopie, de l'Outreterre ou de l'Astral.

Les élémentaux conjurés dans les Plans Extérieurs ne ressemblent guère aux créatures similaires apparaissant dans les Plans Intérieurs et Primaire. Les Intérieurs étant coupés des Extérieurs, les sorts qui paraissent appeler une créature élémentaire en *créent* une à partir des éléments du plan où le sort est jeté. Ce monstre copié n'agit pas comme l'original. D'abord, il adopte l'alignement du plan sur lequel on l'a créé, et refuse d'accomplir un acte en contradiction avec cet



alignement. Ensuite, s'il surgit d'un Plan Inférieur, il a un peu de la malice des indigènes et prend un malin plaisir à jouer des tours, à se méprendre ou à trahir. Enfin, sa chance d'échapper au contrôle du conjurateur augmente de 5% par plan le séparant du plan du jeteur (déterminé par le plan d'influence de la faction à laquelle ce dernier appartient) – la magie des prêtres fonctionne de façon similaire. Par bonheur pour les primaires, ce dernier problème ne les concerne pas.

Les sorts de soins et nécromantiques jetés dans les Plans Extérieurs n'ont absolument aucun effet sur les suppliants. Le seul moyen de ressusciter un suppliant, c'est de ramener son esprit sur le Primaire, auquel cas il n'est plus suppliant. S'il meurt dans les Plans Extérieurs, il est bel et bien perdu.

Comme l'explique le tableau II, "Altérations d'école par plan" (page 12), la nature de certains plans modifie certaines écoles de magie. Souvent, ces modifications se répartissent en quatre catégories : RENFORCÉE, AFFAIBLIE, ANNULÉE ou ALTÉRÉE. Le MD doit toujours consulter ce tableau avant de permettre l'action d'un sort.

*Si le tableau II indique que l'école est RENFORCÉE*, ces sorts opèrent comme s'ils provenaient d'un magicien doté d'un niveau de plus. Ainsi, une *boule de feu* jetée par un mage du 5<sup>e</sup> niveau infligera 6d6 points de dégâts.

*Si le tableau II indique que l'école est AFFAIBLIE*, ces sorts opèrent comme s'ils provenaient d'un magicien doté d'un niveau de moins. Ainsi, une *boule de feu* jetée par un mage du 5<sup>e</sup> niveau infligera 4d6 points de dégâts.

*Si le tableau II indique que l'école est ANNULÉE*, la nature du plan est telle que ces sorts échouent lors de leur lancement – et s'effacent de la mémoire du magicien.

*Si le tableau II indique que l'école est ALTÉRÉE*, le sort n'agit qu'avec une aide extérieure, ou bien ses effets changent. Par exemple, les sorts à cheminement éthéré nécessitent des clés de sort.

Toute modification d'un sort précis apparaît sous la rubrique "Conditions magiques spécifiques" dans les descriptions de plan qui suivent.

## CRISTAUX DE SORT

Ici ou là, un cristal de sort peut mettre en péril les personnages planaires. Ces objets qui ne servent guère aux aventuriers sont l'œuvre involontaire des magiciens qui opèrent sur le Plan Primaire.

Que se passe-t-il quand un mage conjure une créature ou un objet des Plans Extérieurs ou communique avec un être planaire ? Sans qu'il en sache rien, son pouvoir crée sur le plan visé un cristal sifflant et scintillant qui part en quête de la cible du sort. S'il la trouve, il pique sur elle et se décharge d'énergie magique à son contact. En cas de conjuration, la cible disparaît, projetée sur le Primaire par un vortex magique temporaire. Les cristaux de communion et de divination émettent un flot d'images insistantes qui exigent une réponse. L'effet dépend du sort employé.

Les cristaux de sorts se présentent sous des couleurs et des formes très diverses qui n'indiquent en rien la nature du sort qu'ils transportent. Les créatures dotées d'un score d'au moins 19 en Sagesse peuvent la deviner en réussissant un test de caractéristique ajusté à -5.

Les planaires avisés les évitent. Nul n'a envie de débarquer sans préalable sur un monde primaire inconnu. Quelques âmes intrépides ont réussi à en capturer, et les vendent cher en tant que curiosités. Il est encore possible de s'en servir comme d'armes à lancer sur un adversaire. Cette technique n'est pas sans danger : il faut se saisir du cristal, et rien ne garantit que le sort, une fois libéré, choisira le bon ennemi.

## LES SENTIERS DU GRAND ANNEAU

Passer par un portail, un conduit, une moire ou un vortex se fait de façon quasi instantanée, et le matois franchit des distances considérables aussi vite qu'un souhait d'enfant atteint une étoile lointaine. Ces seuils planaires relient le multivers entier dans un système à la fois simple et complexe – encore faut-il les trouver.

Il existe certains sentiers uniques entre les plans ou les strates. L'Océan, le Styx, Yggdrasil et le Mont Olympe n'ont rien de modes de transport instantanés : les occasions d'aventure y abondent. Un lascar pourra même y trouver un raccourci vers Sigil ou un autre endroit. Ces sentiers-là sont légendaires ; tous ceux qui ont quitté la Cité des Portes les ont empruntés un jour ou l'autre.



## LE FLEUVE OcéAN

Les Élysées voient naître un vaste fleuve aux larges rives qui parcourt majestueusement les royaumes supérieurs. Sa surface lisse n'est guère troublée par les rides, et ses profondeurs demeurent insondées. Ses eaux sont douces, parfumées, mais de sinistres créatures et de périlleux courants en agitent les profondeurs. Tel est le fleuve Océan.

Tout comme le Styx, il unit plusieurs mondes, reliant royaumes, strates et plans. Il prend sa source en Thalassie, aux Élysées. Il traverse toutes les strates de ce plan, franchit une frontière, et poursuit sa course à travers la strate supérieure des Terres des Bêtes. Puis, franchissant une nouvelle frontière, il pénètre en Arborée, dont il arrose la première strate pour disparaître dans la seconde, l'Ossa.

L'Océan n'est pas, et de loin, un fleuve ordinaire : les apparences sont trompeuses. Il existe ici, et n'existe pas là. Il apparaît et disparaît, sans cesser de couler, au mépris de toute continuité géographique. Un navire mettra une heure ou une semaine (au gré du MD) pour parcourir un plan ou une strate.

Franchir les

barrières sera ardu ou instantané.

Parfois, il suffit d'une seconde d'inattention pour passer d'un plan au suivant.

L'Océan est un sentier très fréquenté entre les plans et leurs strates. Des navires le remontent ou le descendent, et de petits bourgs en ponctuent les rives. Les voyageurs y trouvent aisément un bateau à louer ou sur lequel embarquer.

## LE STYX

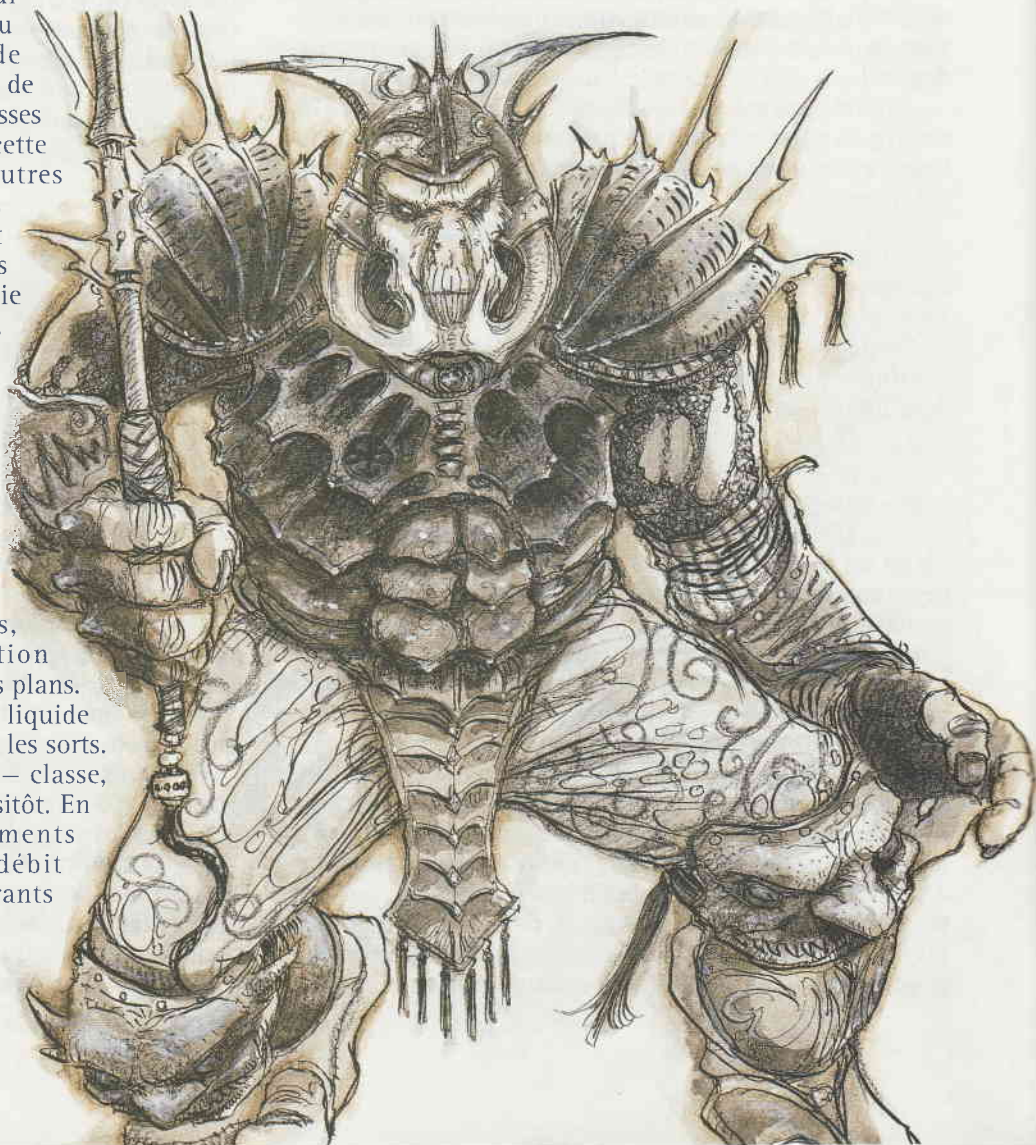
Nul ne sait où il commence, nul ne sait où il finit, mais tous les Plans Inférieurs connaissent le Styx. Ce fleuve couleur lie de vin, à l'odeur rance, coule à gros bouillons au travers des strates supérieures de l'Achéron, de Baator, de la Géhenne, de la Gaste Grise, des Carcères, des Abysses et du Pandémonium. Des bras de cette horreur aquatique atteignent d'autres strates de ces mêmes plans – tels que le cinquième niveau de Baator et certains étages non comptabilisés des Abysses. Son débit et sa géographie échappent à toute prévision. À l'aller, le batelier va tout droit de Baator aux Abysses ; mais, au retour, le cours l'emmène de Baator aux Carcères. Inutile de compter sur une carte qui, d'ailleurs, n'existe pas, sauf à l'état d'arnaque pour biges trop crédules.

Le Styx est aussi pollué que l'Océan est pur. Ses eaux pourrissantes, noires et grasses, constituent pourtant une tentation permanente pour les assoiffés de ces plans. Boire, voire effleurer seulement ce liquide requiert un jet de sauvegarde contre les sorts. Un échec, et c'est l'amnésie totale – classe, alignement, sorts disparaissent aussitôt. En cas de réussite, seuls les événements récents s'effacent. Sous son débit paresseux, le Styx cache des courants rapides, susceptibles de couler des embarcations ou de noyer des nageurs.

Néanmoins, ce fleuve est un moyen de transport pratique de plan à plan. Le voyage ne prend jamais plus d'une journée (souvent fertile en périls les plus divers, cela étant). D'affreux bateliers, les marraenoloths, fendent ses eaux et mettent volontiers leur compétence surnaturelle au service des voyageurs qui acceptent de payer le prix exigé.

## YGGDRASIL, LE FRÊNE DU MONDE

Une des visions les plus magnifiques des Plans, c'est celle d'Yggdrasil, le Frêne du Monde. Cet arbre gigantesque se dresse sur la première strate d'Ysgard. Ses racines et ses branches touchent de nombreux autres plans, offrant ainsi aux voyageurs des itinéraires supplémentaires que nul n'a jamais cartographiés, mais dont certains, parmi les plus importants, sont connus. L'une de ses racines atteint Niflheim, sur la Gaste Grise, une autre le Pandémonium, où réside Loki (du panthéon nordique). Ses branches sont aussi formidables, puisqu'elles traversent le vide argenté de l'Astral pour gagner le Plan Primaire et, là, effleurer de leurs extrémités les centaines de mondes qui pratiquent le





culte ou gardent le souvenir des dieux nordiques. D'autres branches rejoignent les Élysées, les Terres des Bêtes et les Limbes. Il se peut que d'autres chemins semblables existent.

Pour suivre les sentiers d'Yggdrasil, le voyageur doit escalader ses racines ou ses branches. À l'emplacement d'un seuil planaire, l'arbre disparaît dans un portail coloré miroitant semblable aux moires de l'Astral, où l'on ne voit guère que des formes incertaines. Il faut le franchir pour s'assurer de ce qui attend de l'autre côté. Ces portails colorés sont à double sens.

## LE MONT OLYMPE

Comme Yggdrasil, le Mont Olympe est un sentier vers bien d'autres plans. Dressé sur l'Arborée, il niche dans ses entrailles des enfilades de cavernes qui plongent vers la Géhenne, la Gaste Grise et les Carcères. En outre, ses pentes permettent à un matois de grimper jusque vers l'Astral et, de là, vers une théorie de mondes primaires où l'on n'a pas oublié Zeus ni les dieux de son panthéon. Contrairement au Frêne du Monde, l'Olympe ne touche aucun des autres Plan Supérieur, et ses liens avec les autres Plans Extérieurs sont bien connus.

Ici, pour gagner un autre Plan, il faut un portail coloré pareil à ceux qui ponctuent les racines et les branches d'Yggdrasil. Dans les entrailles du mont, un lascar doit choisir les bonnes cavernes, car les fausses pistes et les impasses abondent. Sur les pentes, ce sont les rochers et les bois qu'il doit fouiller s'il souhaite découvrir les rideaux chatoyants qui marquent l'emplacement d'une porte planaire.

## L'ATTITUDE FACE AUX PUISSANCES

Puisque les Plans Extérieurs accueillent la plupart des puissances connues des mortels, on comprend que les aventuriers s'attendent à les côtoyer d'une manière ou d'une autre. Sigil regorge d'histoires où des affranchis se jouent de tel ou tel dieu, volent des trésors divins ou entreprennent une grande quête assignée par leur grossium. Un bige devra se méfier de la personne qui lui raconte ces belles histoires, car elles ne sont que cela, en fin de compte : de belles histoires.

Voilà la chanson : un affranchi sur dix mille a vu une des puissances supérieures ; parmi ceux-ci, un sur cent a agi pour ou contre elle ; de ceux-là, un sur dix a survécu ; et de ces derniers, un, et *un seul*, a joué un air au dieu en question. On le reconnaît vite — il a l'œil du lapin face à l'arc bandé et jamais, au grand jamais, il ne quitte le havre de Sigil.

Le soltif, c'est que les puissances n'ont guère pour habitude d'aller parler à des gens normaux, parce qu'elles évitent toute intervention directe dans le cours du multivers — cela pousserait forcément d'autres puissances à réagir. Bonnes, mauvaises, loyales, chaotiques, les puissances ont créé le multivers, et elles savent que la confrontation est le plus sûr moyen de tout gâcher. Si elles s'y sont essayées, en un temps immémorial, elles se seront rendu compte que personne ne gagne à ce jeu-là. Oh, elles tâchent bien de se mêler des affaires des autres par le truchement de leurs fidèles respectifs et d'attirer des royaumes dans leur escarcelle, bref, d'œuvrer dans l'ombre, mais elles se gardent d'opérer au grand jour, par peur des représailles de leurs semblables. Toutes se souviennent de la dernière divinité qui a voulu se hausser au-dessus de sa condition — Yavass, le Seigneur des Tyrans. Son corps moisi dérive dans l'Astral, et chacune a compris l'avertissement.

Cette politique de non-intervention les conduit à créer leurs *potentiaires*, des serviteurs qui exécutent leurs décisions. Cela fait partie du jeu. Si une puissance n'a pas le droit d'agir en personne, rien ne l'empêche d'envoyer un potentiaire à sa place. Bien sûr, là aussi, il y a des limites. Il ne faut en général pas être grand clerc pour deviner quelle puissance a envoyé une armée de potentiaires enfoncer la porte d'entrée, et la puissance insultée n'a plus alors qu'à trouver un moyen de se venger. Même avec les potentiaires, la subtilité est donc de mise. En de RARES occasions, une puissance peut recruter un agent *mortel*, voire un personnage-joueur.

Il reste peut-être des biges pour croire que les puissances s'occupent des mortels, mais c'est plus compliqué. Comme les êtres de chair ne savent pas garder un soltif, les divinités ne leur confient que rarement la vérité. Elles préfèrent duper les mortels, amener ceux-ci à leur apporter une aide inconsciente, et encore s'y risquent-elles de loin en loin. Il est encore plus rare qu'une puissance se révèle à un être de chair. Ces privilégiés sont des parangons de la qualité préférée



-DIT  
ERL  
1221  
-B-



de la divinité. On est choisi pour l'orthodoxie de ses croyances, pour la constance de sa loyauté, pour son génie en matière de trahison. De pauvres bougres, devant l'éclat de leur dieu dans toute sa gloire, en sont restés azimutés ; la plupart meurent en accomplissant leur quête ; les autres n'obtiennent jamais la récompense promise. À la grande loterie du service rendu au divin, presque personne ne tire le bon numéro.

Il y a quelques fous à Sigil qui prétendent avoir personnellement invoqué une puissance ou l'avoir tuée. Ce sont des mensonges. **On ne peut pas rendre visite aux puissances, ni discuter le bout de gras avec elles.** Tout mortel qui rencontre une puissance le fait à l'initiative de celle-ci. Pour sûr, un péquin peut aller voir les temples de l'Olympe et même les visiter, mais cela ne signifie pas que Zeus lui a ouvert la porte. Les puissances sont inaccessibles, bige.

Personne (à l'exception d'un grand groupe d'autres puissances) ne tue *jamais* une puissance. Après tout, ce sont des immortels, liés à l'essence même de leur plan. Il peut exister une faible chance de détruire le corps d'une puissance – mais même cela ne suffit pas à la tuer. Après un certain temps, le dieu réapparaît avec tous ses pouvoirs et tous ses souvenirs. Faut se faire une raison : les chances d'en arriver là avec une puissance sont infinitésimales. Les puissances sont exactement ce que leur nom indique : *puissantes*. Dans leur propre royaume, elles *sont* la loi universelle. Elles peuvent frapper d'une pensée, ou sans aucune pensée du tout. Aucun mortel n'a jamais atteint le statut d'une divinité. Et aucun ne le fera jamais. Car si cela était, il ne serait plus mortel.

Voilà la véritable force des puissances.

## NOTRE-DAME DES DOULEURS

On ne mène pas toujours une vie tranquille et heureuse dans la Cité des Portes, bien que celle-ci soit fermée aux puissances. Le lieu est des plus intéressants, et les dieux ne le savent que trop : chacun aimerait beaucoup conquérir Sigil et contrôler ses portes, mais les puissances





bonnes ne se risqueront jamais à essayer, de peur de déclencher une guerre ouverte. Les puissances neutres se tiennent à carreau, grâce à l'équilibre fragile qui prévaut sur les plans — si l'une d'elles s'emparait de l'endroit, c'en serait fini de l'harmonie du multivers.

Par malheur, les puissances des Plans Inférieurs — les fiélons et leurs pareils — ne s'embarrassent guère de ces scrupules. Elles se moquent de l'équilibre "imaginaire" et des pertes. Elles veulent posséder cette cagette, toute cette cagette, et elles sont prêtes à tout pour y parvenir. Puissent les dieux aider le bougre qui se mettrait en travers de leur chemin.

Par bonheur, Sigil a la Dame des Douleurs. Seul un azimuté en parlera comme d'un symbole. On ne lui donne pas ce nom pour des prunes. Elle est bien réelle. Elle détient le pouvoir de fermer les portes de la cité à toutes les déités. Elle protège la Cage. Elle seule en garantit la sécurité.

La Dame des Douleurs est réelle, mais personne ne lui parle. *Personne*. Nombre de ceux qui la voient flotter dans les rues échouent dans la Ruche avec les azimutés. Elle n'est ni gentille, ni aimante, et un bige n'a aucune pitié à espérer d'elle. Sur une impulsion, elle peut décider de l'aider, mais le plus souvent elle tue. Et c'est d'elle que la cité attend sa protection. Les Greffiers pensent qu'elle a créé Sigil ; les Signeurs se demandent si tout ça n'est pas simplement son rêve.

Certes, le fait qu'elle ait bloqué les portes ne signifie pas que les fiélons aient renoncé à entrer. Elle doit rester forte pour les tenir à l'écart. S'ils parviennent à l'affaiblir, les scellés tomberont — et tout le Pandémonium déferlera. Les seigneurs fiélons sont peut-être bannis de Sigil, mais ce n'est en rien le cas de leurs agents, de leurs potentiaires et de leurs divers sympathisants. Ces biges cherchent la clé, le moyen qui leur permettrait d'abattre la Dame des Douleurs.

## LA GUERRE SANGLANTE

Par chance, un autre problème occupe les fiélons : la Guerre Sanglante, une croisade mortelle qui ravage les Plans Inférieurs. Il s'agit censément d'une lutte entre les tanar'ris et les baatezus, mais on dirait que tout le monde s'y consacre, là-bas. On ne peut se fier à aucun des deux "camps". Un baatezu gueuse ses frères s'il croit en retirer ne fût-ce qu'un maigre profit, et les tanar'ris *passent leur temps* à se trahir les uns les autres. Entre eux, on trouve les gehreleths et les yugoloths, prêts à en découdre pour qui paye le mieux. Ce carnage dure depuis aussi longtemps qu'il y a des mortels sur les plans, et la victoire n'a encore souri à personne.

Nul ne connaît les véritables buts de cette guerre. On envisage le génocide — les tanar'ris et les baatezus se battront jusqu'à l'extinction. Pourquoi ? Bonne question. Quel bige peut espérer deviner la façon dont fonctionne l'esprit d'un fiélon ou sonder les profondeurs de sa dépravation ? Peut-être les puissances locales jouent-elles à un jeu dont ces monstres sont les pions. Peut-être se battent-ils parce qu'ils en ont très envie. Nul ne sait pourquoi la guerre a commencé, mais certains estiment que Notre-Dame des Douleurs y est pour beaucoup. On trouve même des sages azimutés pour prétendre qu'elle est des leurs et qu'elle a décidé de gueuser ses pareils. Peut-être bien que oui, et peut-être bien que non.

Ce qui est sûr, c'est que la Guerre Sanglante est une bénédiction amère pour Sigil. Dès que l'un des camps menace la cité, l'autre réagit aussitôt, par peur de laisser l'ennemi contrôler un pouvoir immense. Certes, il est périlleux de visiter les Plans Inférieurs, surtout sur les champs de bataille de la Géhenne et des Carcères, mais au moins les fiélons ont à s'occuper.

Suit maintenant un panorama des Plans Extérieurs. Un ■ indique une strate d'un plan, un ▲ dénote un royaume. Les Tables Cosmographiques de PLANESCAPE qui figurent sur l'une des cartes grand format incluses dans cette boîte répertorient les strates, royaumes, cités et sites connus. Le MD leur trouvera sans doute une utilité.


SÛR QUE JE VAIS LUI PARLER !  
SI JE PEUX ES+AMPER UN  
BAA+EZU, CHARMER UN  
AASIMØN E+ GUEUSER UN  
MØDRØNE. JE DØIS PØUVØIR  
PARLER A LA DAME DES  
DØULEURS !

— DARELLE LANGPENDUE,  
BRANLAN+ SON RÅ+ELIER  
PØUR LA DERNIÈRE FØIS



# LES ABYSES

(Chaotique mauvais)



rouge. D'innombrables cavités et d'immenses châteaux d'acier sont les seuls points de repère dans ce paysage immuable. Chaque cavité est un conduit menant vers une autre strate du plan, et

chaque château, la forteresse d'un seigneur tanar'ri : là, des serviteurs dévoués protègent son corps tandis que son esprit parcourt l'Astral et le Primaire en quête d'individus corrompus et maléfiques à enrôler sous sa bannière.

Les Abysses comptent un nombre de strates considérable, voire infini. Nul ne les a jamais cataloguées toutes, et il semble peu probable que les indigènes, ou les coupeurs de cheveux en quatre de tout poil, aient estimé que cela en valait la peine. Pour parler franc, elles sont si affreuses, si dangereuses et si grotesques qu'il faudrait être azimuté pour souhaiter en voir *une seule*. Et rares seraient les bougres capables d'y survivre. D'une part, presque toutes sont complètement inhospitalières. D'autre part, ce plan abrite l'une des deux races embringuées dans la Guerre Sanglante, les tanar'ris – et l'hospitalité ne les étouffe pas non plus.

Méfiez-vous de ces matois-là : ils sont tout aussi capables de forcer un bige à s'enrôler dans une de leurs armées – pour la Guerre Sanglante ou pour une escarmouche – que de le graver dans le marbre. Pourquoi ? Parce qu'ils le peuvent, voilà. Voués au mal et au chaos, ils n'aiment rien tant que gagner le gros lot, tuer ou réduire en esclavage. C'est comme cela que s'obtient la puissance et que se réalise ainsi leur but dans la vie.

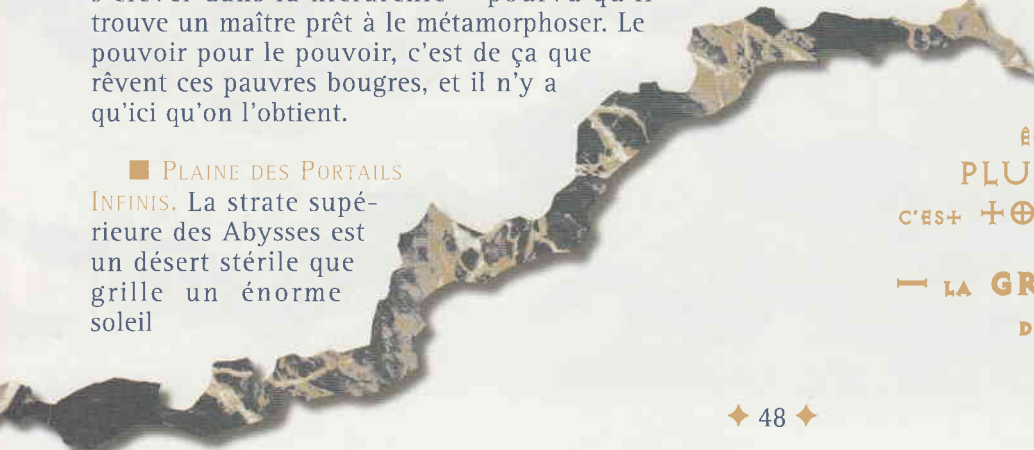
Sur ce plan, les suppliants sont les esprits des chaotiques mauvais. La plupart prennent la forme de mânes, les plus faibles des tanar'ris, mais certains commencent leur existence abyssale plus haut sur l'échelle sous prétexte qu'ils ont été particulièrement puissants ou maléfiques de leur vivant. Devenir un mâne n'a rien d'enviable : les fiélons supérieurs se servent de ces pauvres bougres pour éteindre leur soif de sang, quitte à les occire à foison. Les béjaunes de primaires se figurent souvent qu'un tanar'ri est ce qu'il est à cause d'un châtement, mais ils se trompent. Voilà la chanson : un tanar'ri a *décidé* de son sort. Même un vulgaire mâne, s'il survit, peut espérer s'élever dans la hiérarchie – pourvu qu'il trouve un maître prêt à le métamorphoser. Le pouvoir pour le pouvoir, c'est de ça que rêvent ces pauvres bougres, et il n'y a qu'ici qu'on l'obtient.

■ **PLAINE DES PORTAILS INFINIS.** La strate supérieure des Abysses est un désert stérile que grille un énorme soleil

**CONDITIONS NATURELLES SPÉCIFIQUES.** Les multiples strates des Abysses ne suivent aucun principe directeur quant à leur aspect. Leur seul point commun, c'est leur terrible manque d'hospitalité : gigantesques déserts de sable, de sel, voire de rouille accablés de chaleur, banquises sculptées en crêtes effilées comme des rasoirs par le vent glacé, océans de saumure imbuvable ou d'acide fumant, plaines de rocs ou de lave à l'atmosphère empoisonnée. Certaines sont pire encore.

**CONDITIONS MAGIQUES SPÉCIFIQUES.** Jeter un sort ici ne présente ni plus ni moins de difficultés qu'ailleurs sur les Plans Extérieurs. Le hic, c'est que la magie a tendance à attirer l'attention d'indigènes, et d'agents des puissances, qui risquent fort de tenir l'individu concerné pour une menace qu'il faut vaincre ou annihiler. Chose intéressante, les illusions et la magie entropique sont renforcés dans les Abysses.

**INDIGÈNES.** Ici résident œillailles, ombres de feu, quasits, rapporteurs, récupérateurs et tanar'ris. Parmi les puissances que comptent les Abysses, signalons Sess'inek des hommes-lézards, Laogzed des troglodytes, la Grande Mère des tyrannœils et la quasi-totalité du panthéon drow. À ceux-là, ajoutons Chemosh et Hiddukel (du monde de DRAGONLANCE) ainsi que Beshaba et Umberlie (des Royaumes Oubliés).



**POUR CERTAINS BIGES,  
MIEUX VAUT  
ÊTRE ESCLAVES  
PLUTÔT QUE LIBRES.  
C'EST TON CAS.**

**— LA GRANDE GRETA,  
DES RECTIFIERS**



## L'ACHÉRON

(Loyal neutre mauvais)

Le matois qui veut rencontrer les fiélons des Plans Inférieurs ne peut pas trouver un endroit plus sûr que l'Achéron gansé de fer. Ici, l'ordre est tout, et le conformisme prévaut sur la bonté. Les Rectifieurs affirment que les fiélons n'y sont pas si mauvais, mais que leur stricte obédience dérange ceux qui préfèrent l'indiscipline. D'autres soulignent les cruautés qu'engendre cette adhésion bornée – esprits broyés, espoirs brisés. Tel est le vrai visage de l'Achéron.

Ce plan se compose d'immense blocs noirs et lisses dont la surface rend un son métallique sous le pas du voyageur. Ces cubes, de la taille d'une ville ou d'un duché, dérivent sans fin à travers l'espace. Il arrive qu'ils se heurtent dans un fracas de fonderie ; tout ce qui occupe les deux faces concernées est aussitôt broyé, et l'onde de choc secoue le plan.

Ici, les suppliants, guerriers déçus par la bataille et sauveurs oublieux de leur mission, se vouent au conformisme. Ils ne sauraient concevoir que l'on refuse de se plier à la volonté du groupe telle que leur commandant la détermine. Ce sont des fanatiques à jamais privés d'une juste cause.

■ **AVALAS.** Le champ de bataille de l'Achéron regorge de mondes où des armées fomentent, déclenchent et poursuivent des combats incessants. Le ciel retentit du fracas des troupes en marche, vastes légions jetées les unes contre les autres. Il ne s'agit en rien de conquérir un territoire, comme d'aucuns l'imaginent, mais de soumettre l'ennemi. Les fiélons de Baator viennent ici recruter des bataillons pour la Guerre Sanglante. Les vestiges des affrontements couvrent le sol, entre les citadelles de fer qui ponctuent les plaines.

La puissance Lei Kung, Duc du Tonnerre, habite un palais qui flotte sur un nuage d'orage, au-dessus des remous de cet océan d'acier. L'un de ces cubes est le théâtre de la vendetta qui oppose Maglubiyet et Gruumsh, les puissances respectives des gobelins et des orques. Ces deux là passent leur temps à jouter par le truchement de leurs troupes humanoïdes, sans jamais remporter de victoire décisive.

■ **THULDANIN.** Les blocs de cette strate, creux et parsemés d'orifices, sont remplis de machines de guerre abandonnées. Nefs volantes, vaisseaux spelljammers, catapultes, canons et autres dispositifs restant à inventer sur de nombreux mondes primaires gisent là en amas de débris que la nature du plan transforme peu à peu en pierre ferreuse. Des patrouilles d'Avalas fouillent cette gigantesque décharge, en quête de matériel fonctionnel, et se disputent le moindre vestige. Il y a une chance sur

1.000 par journée de recherche donnée de découvrir quelque chose d'utilisable.

■ **TINTIBULUS.** Sur cette strate stérile, dépourvue de vie, on ne voit que des solides en roche friable, aux formes géométriques les plus diverses. Lorsqu'ils entrent en collision, ils se divisent selon des lignes de fractures qui génèrent d'autres solides plus petits, lesquels rejoignent à leur tour ce ballet planaire. Seuls quelques magiciens viennent ici, afin de poursuivre des recherches impossibles ailleurs que dans ce néant.

■ **L'OCANTHE.** Cette strate se compose de plaques tranchantes, aiguës comme des rasoirs, larges les unes de deux ou trois centimètres, les autres de plusieurs kilomètres. Certaines pourraient accueillir la vie, mais c'est trop dangereux : elles fouaillent les ténèbres et frappent comme des *lames vorpales* (TACO 11, ignorent la CA fournie par une armure, un sort ou un objet magique ; seul le bonus de Dextérité de la cible s'applique).

**CONDITIONS NATURELLES SPÉCIFIQUES.** Chaque strate flotte dans une atmosphère qui permet la vie et le déplacement en vol. La gravitation obéit au centre de gravité de chaque solide. Ainsi des armées peuvent tout aussi bien s'aligner sur les six faces d'un immense cube que marcher sur le recto et le verso des immenses plaques de l'Ocanthe. Les voyageurs qui explorent l'Avalas et le Thuldanin doivent se garder des blocs, puisque la collision broie tout ce qui se trouve sur les deux surface qui se heurtent. Un cube en approche se remarque un ou deux jours à l'avance, selon sa taille, ce qui laisse en général juste assez de temps pour gagner une zone abritée (par exemple la face opposée). Les légions antagonistes exposées à ce danger ne cessent le combat sous aucun prétexte : leurs soldats meurent écrasés plutôt que de se laisser distraire par un danger annexe.

**CONDITIONS MAGIQUES SPÉCIFIQUES.** La magie entropique est affaiblie dans l'Achéron.

**INDIGÈNES.** Achaïeraïs, baatezus, diabolins, modrones, monstres rouilleux, rakshasas et yugoloths vivent ici. Seuls les yugoloths et les rakshasas sont des natifs ; les autres viennent recruter ou s'alimenter. La majeure partie du panthéon orque réside sur ce Plan après avoir été chassée de la Géhenne et de Baator.

LA JUSTICE  
N'EST PAS LA LOI.

— PROVERBE RECTIFIEUR

# L'ARBORÉE

## (Chaotique bon)

IL A HURLÉ, IL EST DEVENU  
VIOLET ET IL EST TOMBÉ EN  
CONVULSIONS PENDANT UNE  
HEURE AVEC UNE SEULE GORGÉE ?  
LAISSE-MOI GOÛTER CE NECTAR !

### — FLISHARD SAULÉRIEUR, SENSAT

Ce plan est appelé l'Olympe par les primaires ayant entendu parler de certaines puissances locales, et l'Arvandor par les elfes primaires adorant certaines divinités elfiques qui y résident. Bien sûr, ils se plantent les uns comme les autres, mais quel que soit le nom qu'on lui donne, on se doit de le qualifier de "bruyant". Ici vit un panthéon de dieux qui se disent "grecs" — d'après leur monde primaire favori. Ce doit d'ailleurs être un endroit plutôt délirant, vu la folie des fêtes qu'organisent ces dieux. Leurs passions, nombreuses et extrêmes, se reflètent dans l'aspect du plan — les montagnes se lancent à l'assaut du ciel, les gorges fendent la terre jusqu'en son cœur, les arbres poussent jusqu'au vertige, et les champs de blé, les vergers et les vignes s'étendent à perte de vue. Les suppliants sont tous des braves au large sourire prompts aux bourrades et aux chansons glorieuses quand ils sont heureux. Mais ils boivent trop, jusqu'à pousser des gémissements de banshee quand le chagrin les emporte, et lorsqu'ils se mettent en colère, ils se ruent au combat sans la moindre hésitation (il s'agit cependant moins de combats au sens propre que de belles bagarres — les coups de poing, de pied et de tête pleuvent, mais il est fort rare que quelqu'un en meure). Les fiers-à-bras se sentent chez eux. Il y a toujours des chasses, des batailles, des concours de force, d'adresse et de bravoure, et de grandes fêtes qui durent jusqu'à l'aube. On ne s'ennuie guère !

Le panthéon elfique occupe un domaine distinct. Les dieux elfes adoptent un comportement sans doute plus élégant, mais non moins passionné. Les suppliants expriment leurs joies ou leurs peines par des morceaux de musique d'une beauté stupéfiante et leurs colères par des vengeance aussi terribles que glacées.

Les Sensats ont ici un palais, un véritable labyrinthe de marbre blanc où goûter des viandes succulentes, admirer des œuvres d'art originales, ouïr d'excellents musiciens et voir des danseurs gracieux ou des acrobates intrépides ne sont que quelques divertissements parmi tant d'autres.

Les portails entre les strates d'Arborée sont plus rares qu'ailleurs, et bien gardées par les puissances et les suppliants — ainsi que par des murs de pierre et des grilles en fer forgé. Il s'agit moins d'interdire l'accès

de ce plan aux voyageurs que de stopper ou de limiter un afflux de monstres inintelligents ou dangereux.

■ **L'OLYMPE.** Cette première strate emprunte son nom au repère le plus marquant de tout le plan, le Mont Olympe. En comparaison, ce sommet réduit tous les autres (exception faite du Mont Céleste, bien sûr) au rang de nains, et sert de conduit interplanétaire vers toutes les sphères de cristal du Plan Primaire au sein desquelles on adore (ou on a adoré) le panthéon grec. Ses cavernes atteignent certains Plans Inférieurs comme la Géhenne, la Gaste Grise et les Carcères. Les domaines respectifs des deux panthéons sont séparés par une étendue sauvage. Une particularité du terrain fait que les Grecs et les elfes occupent tous deux le sommet du plan, sans que l'un soit plus haut que l'autre.

■ **L'OSSA.** Les elfes donnent à cette deuxième strate le nom d'Aquallor. Il s'agit d'une mer, vaste, mais peu profonde, et semée d'îles. Les portails pour les autres strates sont gardés dans l'eau par des suppliants elfes et sur les îles par des suppliants grecs. Les flots accueillent le dieu elfe Sashelas, le dieu grec Poséidon, et le fleuve Océan, qui s'y jette depuis la Thalassie (aux Élysées). Prenez garde aux immenses maelströms en entonnoir, capables d'aspirer un matois aux Élysées en un clin d'œil.

■ **PÉLION.** Cette strate, que les elfes appellent Mithardir ("la poussière blanche") n'est qu'une plaine infinie de sable et de neige balayée par le vent et ponctuée de ruines ici et là. Les températures y restent clémentes, mais la terre semble s'être désintégrée, réduite en poussière. La déesse égyptienne Néphytis vit au beau milieu de ce désert, dans un palais dont les pierres ont la couleur des dunes environnantes.

**CONDITIONS NATURELLES SPÉCIFIQUES.** L'immensité de ce plan et son caractère inhospitalier gênent les déplacements. Ne comptez pas aller à pied d'une ville à l'autre, il y faudrait l'éternité. Outre la distance, il faut tenir compte des nombreux obstacles à franchir : ravins profonds, montagnes escarpées, forêts denses, fleuves puissants où les ponts brillent par leur absence et les gués par leur rareté. Une monture volante vous aidera beaucoup, mais mieux vaut user de magie. Bien sûr, cela concerne la première strate. Les deux autres sont encore plus difficiles à négocier.

**INDIGÈNES.** Ici vivent cyclopes, bêtes foo, géants (et animaux géants), sphinx, titans et autres créatures des légendes grecques. La plus grande partie des panthéons grec et elfique réside sur l'Arborée, ainsi que Llira, Sunie et Tymora (des Royaumes Oubliés).



## L'ARCADIE

(Loyal neutre bon)

Si l'on se tient sur les pentes du plus haut pic d'Arcadie, on devine sans peine pourquoi ce plan passe pour le Pays du Bien Ultime. Tout irradie l'ordre paisible. Les arbres poussent en rangs bien droits, au point qu'on croirait plutôt voir un verger qu'un bois. Dans les plaines, les herbes croissent toutes jusqu'à la même hauteur. Les fleurs sauvages forment des parterres par couleur, et jamais celle-ci n'empiète sur le parterre voisin. Les champs adoptent des formes géométriques parfaites, et les villes sont dessinées selon un plan idéal où toutes les rues se coupent à angle droit. Même le jour et la nuit obéissent à cette harmonie. La lumière et les ténèbres proviennent d'un orbe disposé au sommet du plus haut pic. La moitié de cette sphère émet une obscurité constellée d'étoiles, et l'autre moitié un azur scintillant. L'orbe pivote en 24 heures, qui constituent la durée exacte de la journée. L'alternance rigoureuse et soudaine du jour et de la nuit n'admet ni aube ni crépuscule, et chaque changement marque la fin ou le début d'une journée parfaite.

L'Arcadie est une terre de champs, de vergers et de forêts. Partout, on aperçoit les silhouettes des animaux bienveillants et paisibles que l'on peut rencontrer sur le Plan Primaire et qui reflètent l'objectif de l'Arcadie — l'organisation en vue du bien commun. Les abeilles chargées de pollen, les fourmis industrieuses, les moutons à la laine argentée, les cerfs bien gras, les renards aux yeux brillants et toutes les autres créatures élevant et surveillant leur progéniture vivent là en abondance.

Ce plan est un des plus hostiles aux bougres mauvais. Les escadrons des milices suppliantes parcourent la contrée, en quête d'individus mauvais. Tous les suppliants d'Arcadie *connaissent l'alignement* à volonté, et les voyageurs se voient toujours interroger quant à cet alignement. Les êtres loyaux bons sont invités à participer à ces chasses, les chaotiques bons sont tolérés tant qu'ils ne troublent pas l'ordre public, et tous les neutres reçoivent l'ordre strict d'en finir au plus vite avec l'affaire qui les amène ici et de repartir sans délai. Les mauvais, quels qu'ils soient, font aussitôt l'objet d'une attaque. Les suppliants d'Arcadie ne considèrent pas comme un déshonneur le fait de tomber en combattant le mal.

On prétend que l'Arcadie comprend trois strates, mais l'on ne connaît que le niveau supérieur ; peut-être cela vient-il des difficultés que rencontrent les voyageurs face aux milices. C'est sur cette strate qu'on trouve les deux royaumes décrits ci-après.

AVOIR, C'EST ÊTRE.

— EX+TRAIT+ DES "DI+  
DES MARQUÉS"

▲ **MARDUK.** Le royaume de Marduk, une puissance supérieure, recèle en son centre la grande cité de Marduk, une immense mégapole au plan géométrique édifiée autour de deux rivières, le Kath et le Luar, qui se croisent en plein cœur de la ville : le Kath suit un aqueduc qui passe au-dessus du Luar à l'endroit précis où ce dernier s'écoule en une cascade parfaite. Les rues de Marduk sont larges, les marchés bien réglementés, et les nombreux parcs ordonnés et entretenus avec soin. Des patrouilles de miliciens *einheriars*, appelées les *kindaris*, passent à heure fixe dans toutes les rues pour prévenir, empêcher ou punir tout acte délictueux. Tous les êtres d'alignement bon sont les bienvenus, à l'exception des dragons et des dracomorphes, car la déité Marduk les a combattus trop souvent pour les tolérer dans son royaume. Nombreux sont les planaires de la faction dite de l'Harmonium à résider ici.

La ville de Marduk n'est pas totalement parfaite, mais ses imperfections restent très loyales. Il s'y cache une guilde de voleurs dont les membres dissimulent leur alignement par des objets magiques et de sorts fournis par des êtres des plans loyaux mauvais. La guilde, quoique mauvaise, a promulgué un code très strict de lois et de règlements qu'elle applique avec la même fermeté que les *kindaris* leurs ordonnances.

▲ **MONT CLANGEDDIN.** Ce royaume est une grande montagne remplie de forteresses, de forges et d'armureries naines, comme il sied au dieu nain de la guerre. La montagne a la forme d'un cône parfait, et toutes les forteresses sont taillées dans la roche selon des angles droits. C'est ici que les *einheriars* nains affûtent leurs talents au combat. Régulièrement, les armées de Clangeddin traversent les plans pour s'abattre sur les forces maléfiques de l'Achéron. De telles batailles, aussi petites soient-elles, sont toujours prétexte à des affrontements épiques.

**CONDITIONS MAGIQUES SPÉCIFIQUES.** Toutes les créatures vivant sur ce plan (à l'exception des suppliants) sont immunisées aux illusions et aux fantômes, et tout animal naturel aux sorts lancés par un primaire qui seraient susceptibles de convoquer ou de contrôler sa contrepartie sur le Plan Primaire.

**INDIGÈNES.** Ici vivent devas, milices *einheriars*, versions géantes des créatures normales, ailéphants et t'uen-rins. On y trouve les puissances Marduk et Clangeddin Barbedargent, ainsi que Réorx (du monde de DRAGONLANCE) et Azouth (des Royaumes Oubliés). De par leur immunité aux illusions qui les sert à merveille lorsqu'il s'agit de monter la garde, les chiens d'Arcadie atteignent des prix très élevés.

# BAATOR

## (Loyal mauvais)

Nous y voilà – l'Abîme, les Neuf Enfers, le Feu Éternel, les Infernaux Séjours, la Sombre Demeure... Ce plan porte plus de noms qu'il n'y a de mondes primaires et abrite les êtres les plus puissants, les plus dangereux et les plus maléfiques qui soient : les baatezus, maîtres absolus de Baator où la hiérarchie rigide à laquelle ils adhèrent tous sans restriction définit les conditions d'existence.

Les suppliants les plus vils y sont envoyés changés en larves, des sortes de vers qu'on rencontre dans tous les Plans Inférieurs, mais tous ces pauvres hères subissent des tourments éternels aux mains des baatezus, car ils ne peuvent pas vraiment mourir sous la torture. Leurs corps brisés, calcinés, ensanglantés, se reforment en l'espace d'une journée et tout recommence. Les suppliants acceptent leur châtement dans l'espoir d'un avancement qui leur permettra un jour d'en torturer d'autres.

■ **L'AVERNE** : Traversé par le Styx, ce champ de rocaille qui s'étend sous un ciel sans étoiles d'un rouge sombre est éclairé par les sphères de feu qui y sinuent en lançant parfois des tentacules ignés. De féroces légions, prêtes à tout pour repousser les intrus, parcourent cette plaine dévastée. Cette armée répond aux ordres de Bel, un diantrefosse toujours désireux de plaire à l'archiduc infernal. C'est Tiamat, la Reine des Ténèbres, qui garde l'entrée de la strate inférieure.

■ **DIS**. Les murs noirs et fumants de Dis, la Cité de Fer dont cette strate porte le nom, escaladent un ciel d'un vert cendré et ses ruelles étroites s'étirent à perte de vue. Les suppliants condamnés effectuent des labeurs inutiles – une équipe détruit un bâtiment aussi vite qu'une autre l'érige, le tout sans outils. Le fer brûlant calcine la peau et les rues résonnent de cris de douleur. L'archiduc de cette strate gouverne la Cité de Fer depuis sa tour de pierre et de plomb.

■ **MINAUROS**. Voici la strate de la cupidité. Des pluies nauséabondes, des tempêtes de neige huileuse ou des averses de grêle coupante la balaient sans cesse. Exception faite des crêtes de verre volcanique qui serpentent au travers du paysage, tout n'est que marécages. La seule ville, Minauros la Naufragée, bâtie en pierre noire, s'enfonce peu à peu dans la fange. Les suppliants envoyés par les fiélons sur les marais sans fonds, en quête de pierres toujours plus rares pour renforcer les structures de la ville, ne s'y noient que pour refaire surface, une fois décomposés, dans une nuée de bulles qui répandent des maladies dans l'atmosphère.

■ **PHLÉGÉTHOS**. C'est le royaume légendaire du feu, rempli de rivières de lave et de cratères. On n'y fait guère la différence avec le plan du Feu. La seule ville, c'est Abriymoch, bâtie dans la caldeira d'un volcan presque éteint.

■ **LA STYGIE**. C'est le royaume de la glace, un océan gelé, même s'il reste de l'eau à l'état liquide là où coule le Styx. De part et d'autre du fleuve, les petites plantes qui poussent créent un marécage glacial. Des éclairs déchirent le ciel. Tantlin, une cité revêtue d'une mince gangue de glace, se dresse sur la banquise.

■ **MALBOLGE**. Cette strate n'est qu'un gigantesque éboulis dépourvu du moindre sentier. Le voyageur doit se frayer un passage dans les corridors et les tunnels que forment les entassements d'énormes rochers. Des nuages de vapeur rouge dérobent le ciel. On ne voit pas de villes sur cette strate, mais des forteresses revêtues de cuivre ont été érigées à même la roche instable.

■ **MALADOMINI**. C'est une plaine de ruines. Sous un ciel noir comme du sang séché, les suppliants taillent, sculptent et construisent de nouvelles cités pour l'archiduc de cette strate. La terre, autrefois fertile, arbore les cicatrices des puits de mine, des amas de scories, des canaux pleins d'une eau saumâtre et des ruines abandonnées. On empile les cités les unes sur les autres, mais seule Malagarde, la plus récente, se situe en surface. Les nombreux souterrains sont si étendus que les fiélons mineurs craignent ce qu'ils recèlent.

■ **LA CANIE**. Cette strate est pire encore que la Stygie. Le climat et ses effets y sont les mêmes que sur le plan de la Glace. D'énormes glaciers rongent les montagnes déchiquetées qui les enserrant. L'archiduc règne depuis sa citadelle de Méphistar, qui surplombe le glacier du Nargus.

■ **LE NESSUS**. La strate la plus profonde de Baator est une plaine griffée de crevasses plus profondes que des fosses océanes. En son point le plus bas se trouve le palais du seigneur de Baator, une citadelle plus vaste encore que Khin-Oïin sur la Gaste Grise. On n'en connaît ni plans ni descriptions, ce qui ravit son fiélon de maître. La citadelle se dresse sur la rive d'un lac de glace fluide qui alimente le Léthé. Tout ici n'est qu'extrêmes – les blizzards les plus glacials, les brasiers les plus ardents, les falaises les plus escarpées, etc.

**CONDITIONS MAGIQUES SPÉCIFIQUES**. Le côté loyal du Baator affaiblit la magie entropique.

**INDIGÈNES**. Baatezus, chats sataniques, chiens sataniques, diabolins, larves, hordelins et simpathétiques tiennent tous Baator pour leur foyer. Au sein de la hiérarchie des plus strictes qui règne ici, les baatezus supérieurs se battent sans cesse, chacun tâchant de renverser ses rivaux pour devenir le maître absolu. Takhisis, du monde de DRAGONLANCE, réside sur ce plan, même si les béjaunes de Krynn la croient sur les Abysses.



## LES TERRES DES BÊTES

(Neutre bon chaotique)

Même si certains matois les appellent les Grands Terrains de Chasse, les affranchis préfèrent dire les Terres des Bêtes. Ce nom convient d'ailleurs très bien, puisque ce coin du multivers abonde en animaux sauvages. Un bige en safari pourra se trouver un beau trophée – ou en devenir un.

Seul ce plan n'a ni habitations, ni villes, ni citadelles construites par ses suppliants, et ce pour une bonne et simple raison : tous sont des animaux. Quand un péquín, par exemple un grand chasseur pour son clan, arrive, il devient une créature des bois, des plaines, des eaux ou des airs. D'où le nom de cet endroit – les animaux sauvages *naturels* s'y ébattent à foison et mènent une vie normale. Ici, pas de tyrannœils ou de catoblépas.

Tous les environnements naturels se mêlent aussi : veld, jungle, marais, plaines et forêts de toutes sortes, remplies de toutes sortes d'arbres. Tout est plus luxuriant, plus sauvage, que tout ce qu'un primaire aura pu voir chez lui. Ce plan résume et incarne la Nature.

Bien sûr, un suppliant changé en lion ne sera pas tout à fait pareil à un lion ordinaire. D'abord, il parle ; devenir un animal ne le prive pas de ses facultés – un esprit subsiste sous ces crocs et ce pelage. Ensuite, ceux qui étaient jeteurs de sorts de leur vivant conservent une partie de leur magie. En général, ils n'usent guère de leurs sorts, puisque cela gâcherait la vie naturelle qu'ils mènent à présent. Mais si un bige quelconque se pointe et entreprend de créer des problèmes, on peut parier qu'ils le lui rendront de leur mieux.

■ **KRIGALA.** Un jour perpétuel règne sur la première strate des Terres des Bêtes. C'est là qu'on trouve les créatures qui vivent et chassent sous l'éclat ardent du soleil. Ici, il brûle la contrée, créant des savanes, et là, il pénètre tout juste la voûte des arbres. L'Océan coule quasiment en plein milieu de cette strate, des Élysées à l'Arborée, et sur ses berges, jungles et forêts sont plus profondes encore qu'ailleurs. À mesure que l'on s'éloigne du fleuve, on voit des plaines, du veld, le désert, puis des montagnes couvertes de conifères, et enfin une toundra arctique. Cette strate abrite des lions, des zèbres, des cerfs, des faucons, des aigles et autres créatures diurnes. C'est sur les rives de l'Océan que les Seigneurs ont une citadelle.



■ **BRUX.** Cette strate connaît une aurore ou un crépuscule sans fin, selon l'humeur du matois. Un fin croissant argenté souligne le rougeolement du ciel. La contrée s'enveloppe d'une brume fraîche. Dans les forêts, les ombres sont partout. Les plaines, quant à elles, luisent dans la pénombre. Là encore, on rencontre tous les types de terrain. La tombée du soir, ou la venue du jour, est annoncée par des chants d'oiseau ou des cris de singe – mais elle ne vient jamais. Ici vivent les créatures qui chassent pendant ces deux périodes : chauves-souris, tigres, renards, loups, ours et autres.

■ **KARASUTHRA.** La troisième strate est le pays de la nuit. Les étoiles scintillantes brillent plus fort que la lune qui s'efface. Des nuages rayent la voûte céleste en longues traînées languides, et le brouillard s'accroche aux moindres reliefs. L'air résonne du croassement des grenouilles et des bruissements furtifs des animaux en chasse. C'est la terre de prédilection des chouettes, lynx, panthères et autres créatures nocturnes qui traquent leur proie à la faveur des ombres noires.

**CONDITIONS NATURELLES SPÉCIFIQUES.** Du point de vue des lois physiques, ce plan est celui qui se rapproche le plus d'un monde primaire. De plus, étant donné "l'idéal de Nature" qui y prévaut, tous les êtres dotés de compétences liées au milieu naturel (pistage, maîtrise des animaux, sens de l'orientation) voient leurs talents améliorés de 10% (+2 aux jets de 1d20).

**CONDITIONS MAGIQUES SPÉCIFIQUES.** La présence de mortais, des espèces de nuages vivants, fait que les sorts affectant l'atmosphère, le vent ou le climat échouent automatiquement. En outre, aussi "normaux" qu'ils puissent paraître, les suppliants des Terres des Bêtes n'ont rien d'animaux ordinaires et sont donc immunisés aux sorts qui permettent de contrôler ces derniers.

**INDIGÈNES.** Ici vivent aasimons, bakus, mortais, ainsi que toutes sortes d'animaux normaux ou géants. Ceux qui restent jeteurs de sorts en lancent 1d10 par jour. Chislev et Habbakuk (du monde de DRAGONLANCE), comme Dénéir et Milil (des Royaumes Oubliés), y résident aussi.





## LA BYTOPIE

(Neutre bon loyal)

Ici, enfin, un matois pourra se sentir en sécurité. Les suppliants ne s'occuperont pas de lui non plus, car en Bytopie (que les primaires ont l'amusante habitude d'appeler les Paradis Jumeaux), sauf en cas de besoin, on vous laisse tranquille : selon les circonstances, chacun aide l'autre ou respecte son besoin de solitude. Une contrée éminemment fréquentable...

Son nom décrit très bien ce plan – deux strates remplies de montagnes, de ruisseaux, de forêts, de prairies et de tout ce qui compose un paysage naturel. Même si on est loin de l'ordre parfait qui prévaut en Arcadie, la Bytopie n'a rien non plus de l'étendue sauvage des Terres des Bêtes. Les deux strates sont semées de villes où les âmes travaillent dur, ainsi que de petites cités-États. Cet ensemble de communautés est soudé par le passage des caravanes et des négociants qui les visitent.

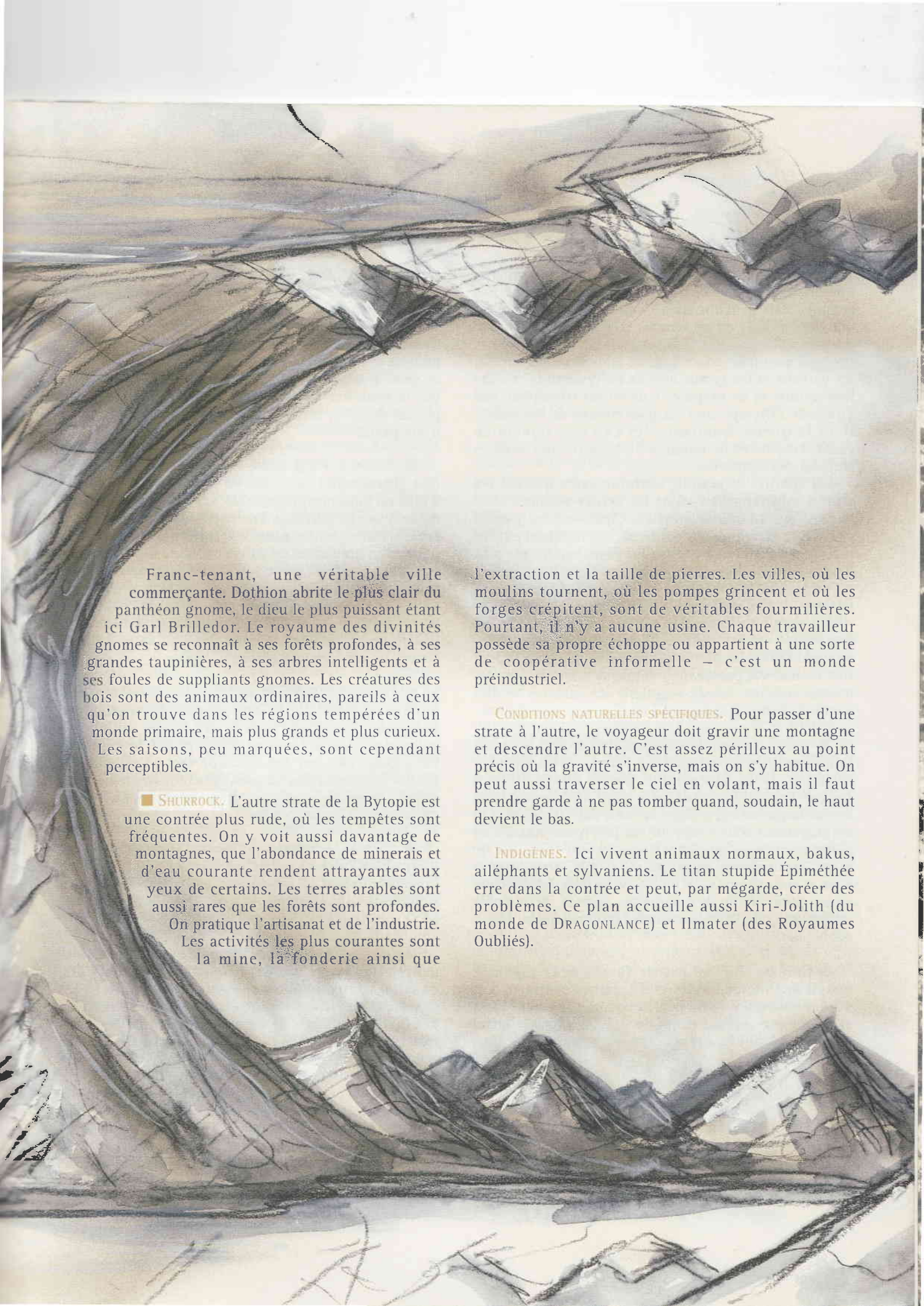
La caractéristique la plus étonnante de ce plan, c'est qu'un matois peut lever les yeux et voir l'autre strate par-delà le ciel qu'elles partagent. Les plus hautes montagnes des deux strates se touchent, ce qui fait qu'on les prendrait plutôt pour des piliers, comme il s'en forme si une stalactite et une stalagmite se soudent. Le jour et la nuit sont fonction de l'éclat du

ciel. À la tombée du soir, les étoiles qu'on y aperçoit sont en fait les feux et les lumières des communautés de l'autre strate.

Les suppliants de la Bytopie sont industriels à l'extrême. En vérité, c'est leur travail qui définit leur existence. Ils estiment que chacun doit exercer une activité normale et honnête. Ceux qui s'en abstiennent, pour quelque raison que ce soit, sont instables, voire maléfiques. Une vie d'aventure, ce n'est pas une activité normale ; quant au vol, c'est une abomination pure et simple. Personne ne fait la charité, mais chacun est juste : un matois désireux d'obtenir la nourriture et le logement pour la nuit se verra sans doute offrir une hache et désigner la pile de bois de chauffage – histoire de transpirer un peu avant le dîner.

■ **DOTHION.** Cette strate-ci se voue à l'industrie pastorale. Ses vastes forêts accueillent chasseurs et forestiers, ses prairies bergers et fermiers, ses rivières pêcheurs et bateliers. Les bourgs sont de petites communautés agraires qui vivent en autarcie ; chacun dispose de son propre conseil et de sa propre milice. Le plus grand est





Franc-tenant, une véritable ville commerçante. Dothion abrite le plus clair du panthéon gnome, le dieu le plus puissant étant ici Garl Brilledor. Le royaume des divinités gnomes se reconnaît à ses forêts profondes, à ses grandes taupinières, à ses arbres intelligents et à ses foules de suppliants gnomes. Les créatures des bois sont des animaux ordinaires, pareils à ceux qu'on trouve dans les régions tempérées d'un monde primaire, mais plus grands et plus curieux. Les saisons, peu marquées, sont cependant perceptibles.

■ **SHURROCK.** L'autre strate de la Bytopie est une contrée plus rude, où les tempêtes sont fréquentes. On y voit aussi davantage de montagnes, que l'abondance de minerais et d'eau courante rendent attrayantes aux yeux de certains. Les terres arables sont aussi rares que les forêts sont profondes. On pratique l'artisanat et de l'industrie. Les activités les plus courantes sont la mine, la fonderie ainsi que

l'extraction et la taille de pierres. Les villes, où les moulins tournent, où les pompes grincent et où les forges crépitent, sont de véritables fourmilières. Pourtant, il n'y a aucune usine. Chaque travailleur possède sa propre échoppe ou appartient à une sorte de coopérative informelle – c'est un monde préindustriel.

**CONDITIONS NATURELLES SPÉCIFIQUES.** Pour passer d'une strate à l'autre, le voyageur doit gravir une montagne et descendre l'autre. C'est assez périlleux au point précis où la gravité s'inverse, mais on s'y habitue. On peut aussi traverser le ciel en volant, mais il faut prendre garde à ne pas tomber quand, soudain, le haut devient le bas.

**INDIGÈNES.** Ici vivent animaux normaux, bakus, ailéphants et sylvaniens. Le titan stupide Épiméthée erre dans la contrée et peut, par mégarde, créer des problèmes. Ce plan accueille aussi Kiri-Jolith (du monde de DRAGONLANCE) et Ilmater (des Royaumes Oubliés).

# LES CARCÈRES

## (Neutre chaotique mauvais)

Il y a des biges qui disent que Sigil est une cage, une prison, et d'autres qui ne s'en rendent même pas compte. Mais ils n'ont jamais vu les Carcères. Ça, c'est une prison. Sigil est un temple, comparé à ce plan que les primaires mal dégrossis appellent le Tartare. Les Carcères sont une terre d'exil, un endroit où les bannis, les vaincus et les tyrans déchus ne cessent de revivre leur défaite et de préparer leur retour triomphal. Les Titans de l'Olympe sont les plus connus de ces exilés. Dans la Guerre Sanglante, les Carcères servent de casernements et de champs de bataille aux armées stupides des gehreleths.

On qualifie ce plan de sextuple parce que ses six strates sont rangées comme les petites poupées dites "russes" sur un monde primaire. Chacune étant parfois égale à la strate qui la contient, est immense, voire infinie, et génère sa propre lumière, semblable à la leur rougeâtre d'un scarabée de feu. Cette illumination n'émet aucune chaleur, si bien que les strates des Carcères ont un climat qui va du froid au glacial.

Les suppliants consignés sur ce plan ont souvent, de leur vivant, été des traîtres, des assassins et autres âmes aux ambitions discutables. Même s'ils ne se rappellent rien de leur vie passée, ils retombent toujours dans les mêmes ornières. Aucun suppliant des Carcères ne dira jamais la vérité. Il mentira à l'envi, et non sans astuce.

■ **OTHRYS.** La strate extérieure des Carcères accueille la plupart des titans exilés : Cœos, Crios, Cronos, Hypérion, Japet, Mnemosyne, Océan, Phœbe, Téthys, Théa et Thémis. Elle était jadis reliée à l'Arborée, mais lors de la guerre qui a causé la ruine des Titans, Zeus et les puissances alliées avec lui ont pris leurs ennemis au piège en brisant ce lien. Othrys est un royaume de marécages infestés de sables mouvants, arrosé par le Styx et ses affluents. Le palais de Cronos, très ancien, aurait grand besoin de réparations, mais la pierre noble utilisée pendant sa construction fait cruellement défaut sur le plan.

■ **CATHRYS.** On sait peu de choses de ce royaume rempli de jungles fétides et de plaines écarlates. Les déplacements y sont périlleux, car les végétaux exsudent une sève acide qui dévore aussi bien le métal que la chair. Les créatures qui vivent là y sont immunisées.

N➊US DEV➊NS PRENDRE  
CER+AINES LIBERT➊S AU N➊M  
DE LA DÉFENSE DE LA LIBERT➊.

— CHANCELIER MARGUTE,  
DE L'HARM➊NIUM

■ **MINETHYS.** C'est une strate remplie de sable abrasif qui, si le vent le pousse en tempête, peut nettoyer une créature jusqu'à l'os en l'espace de quelques heures. Tous ceux qui vivent ici, à l'exception des puissances, s'emmitouflent dans des ballots d'étoffe et de chiffon pour se protéger. Les tornades sont monnaie courante et, pour s'en préserver, la plupart des suppliants n'ont que la ressource de vivre dans de malheureuses fosses pleines de sable, creusées à la main. C'est ici que Cœos a son palais.

■ **COLOTHYS.** Cette strate est une de ces montagnes plus gigantesques que celles du Plan Primaire. Voyager à pied est quasiment impossible, car le terrain est creusé de canyons de plusieurs kilomètres de profondeur. Les rares routes existantes les franchissent sur des passerelles branlantes ou suivent le flanc des falaises en corniches étroites à peine suffisantes pour un marcheur solitaire. Les villages des suppliants se nichent dans des failles, et Crios a sa citadelle sur un des plus hauts pics du royaume. Il est en guerre incessante avec Grolantor, le dieu des géants des collines, qui s'est attaché par la terreur les services du gehreleth Shator.

■ **PORPHATYS.** Cette strate est un océan froid, peu profond, alimenté par la fonte d'une neige noire. L'eau et la neige sont légèrement acides, ce qui inflige 1d6 points de dégâts par tour au voyageur non protégé. Des îlots, guère plus que des bancs de sable, s'élèvent au-dessus du niveau des vagues. Le titan Océan a là son palais, à moitié englouti. Des suppliants affamés grouillent sur les petites îles.

■ **AGATHYS.** La strate la plus froide de tout le plan n'est qu'un orbe de glace noire striée de rouge. L'air glacial inflige 1d2 points de dégâts par round. Les suppliants sont pris dans la glace. Rien d'autre ne vit ici.

**INDIGÈNES.** Achaïeraïs, démombres, diabolins, gehreleths, hordelins, larves, méphites, paleffrois, quasits, titans majeurs et vargouilles habitent les Carcères. On y trouve bon nombre d'autres créatures des Plans Inférieurs, notamment des traîneurs ou des égarés des troupes de la Guerre Sanglante. On y croise les armées des tanar'ris, et des tanar'ris majeurs viennent recruter des gehreleths. Souvent, ces monstres stupides acceptent de les suivre, avides qu'ils sont de répandre mort et destruction sur leur passage. Les titans majeurs, que leur fierté pousse à refuser de s'abaisser à de telles pratiques, gardent leurs distances, mais s'efforcent parfois de manœuvrer les généraux tanar'ris afin que ceux-ci les aident à s'évader. Il paraît enfin que deux divinités des Royaumes Oubliés, Malar et Talona, vivent ici.



## LES ÉLYSÉES (Neutre bon)

Un bougre appellera cet endroit le Plan du Repos ou le Pays des Fous, selon son attitude : un Chiffonnier y verra une terre idéale, où le bien ne s'embarrasse pas du fardeau de la réflexion, et un Greffier un lieu de perdition, sans hiérarchie ni discipline. Il faut dire que les Élysées sont mus par le bien, et le bien seul. L'ordre, l'anarchie – peu importe, tant que c'est pour le bien.

Sur ce plan, la beauté et la fertilité de la nature sont sans égales. Près des berges du fleuve Océan, qui traverse toutes les strates, on voit de grands arbres, des roseaux graciles et des clairières luxuriantes. Les forêts qui bordent le fleuve s'étendent sur des centaines de kilomètres avant de laisser la place à des plaines herbues, puis à des collines moutonnantes, et de devenir enfin des étendues semi-désertiques aux paysages que le vent, éternel sculpteur, transforme en œuvres d'art.

Les suppliants mènent leurs existences paisibles plus ou moins comme ils l'entendent. Personne n'a véritablement besoin de travailler, car la terre est très nourricière. Il y a cependant des villages et des villes, fondés par les amateurs d'un tel mode de vie – chacun est libre de son choix.

À l'évidence, les suppliants sont des esprits indépendants, au points qu'ils sont totalement immunisés aux sorts de *charme*, d'*immobilisation* et de *conjuración*. Nul ne peut obliger un habitant des Élysées à agir contre son plein gré.

■ **L'AMORIE.** Cette strate, reliée au Plan Astral, n'est qu'un vaste bocage. Une enfilade de plusieurs villes commerçantes suit les berges de l'Océan, la plus importante étant Libération. Les huttes des Chiffonniers poussent comme des champignons. Cette faction, contrairement aux autres, n'a pas de citadelle sur son plan d'influence mais préfère des réunions à domicile ou dans des clairières. Isis a ici un royaume, célèbre pour les lanternes à lucioles qui bordent le fleuve, et sa rivale occasionnelle, Ishtar, gouverne la Cité de l'Étoile, une métropole illuminée par un astre incrusté au sommet de sa plus haute tour.

■ **L'ÉRONIE.** Sur cette strate montagneuse, cascades et chutes d'eau barrent le cours de l'Océan. Naviguer le fleuve sans guide peut s'avérer périlleux. Les berges, abruptes et rocailleuses, n'offrent guère de débarcadères. La puissance Enlil a un royaume de montagnes dans la contrée, tandis que Nanna-Sin vogue sur sa barge en croissant de lune qui, sur son passage, baigne le

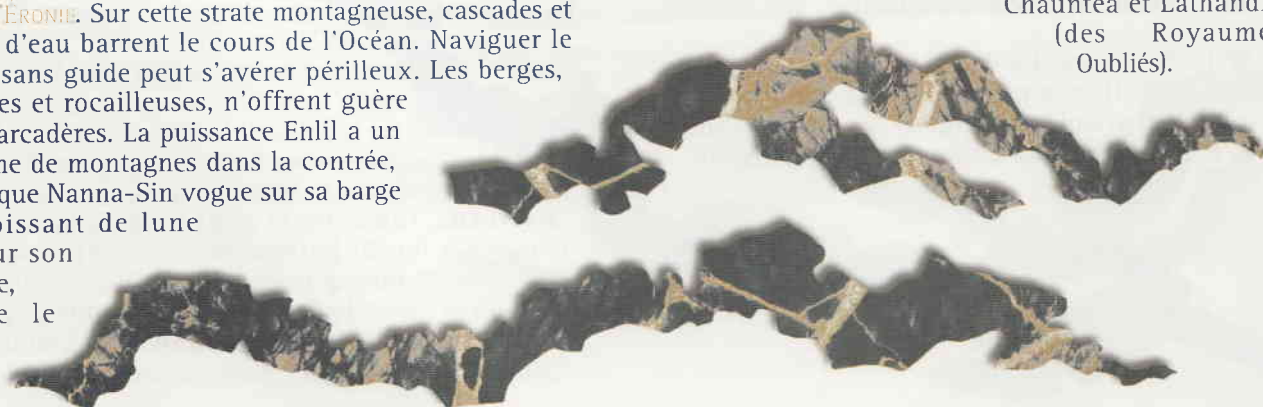


■ **LA BÉLIÉRINE.** Dans ces marais abondent le gibier à plumes et les tertres couronnés de bosquets, mais la pestilence et les nuées d'insectes nuisibles brillent par leur absence. On sait peu de choses de cette strate, sinon qu'il y a peut-être des royaumes sur les terres fermes qui entourent les marais.

■ **LA THALASSIE.** Ici se trouve la source du fleuve Océan. Celui-ci s'élève de la mer qui forme toute la strate. Des îlots ponctuent les vagues, mais la plupart des royaumes intéressants se trouvent loin sous l'eau. On dit que beaucoup de divinités marines y vivent. Les îlots accueillent les suppliants morts au service du bien le plus pur au cours de leur existence antérieure.

**CONDITIONS NATURELLES SPÉCIFIQUES.** Le moyen de transport le plus courant aux Élysées est le fleuve. Il faut pour cela un bateau et un guide, qu'on se procurera non sans peine. La navigation est plutôt sûre, puisqu'il n'y a là aucun monstre, mais les dangers naturels subsistent. Des versions géantes des créatures naturelles nagent dans les eaux de l'Océan, et chassent pour se procurer de la nourriture. Chutes d'eau, tourbillons, écueils et rapides, les périls de la navigation ordinaires sont plus terribles qu'ailleurs, du fait de la taille proprement majestueuse de ce plan.

**INDIGÈNES.** Bakus, bêtes foo, chiens de lune, pares, phénix et solaires sont tous natifs des Élysées, et bon nombre de puissances y résident. Outre les déités déjà évoquées, signalons Tsuki-Yomi, Mishakal et Majéré (du monde de DRAGONLANCE) ainsi que Chauntéa et Lathandre (des Royaumes Oubliés).



## LA GASTE GRISE

(Neutre mauvais)

Oïnos, Niflheim et Pluton – tels sont les noms des fameuses “trois ombres” de la Gaste Grise dont tout matois entend parler. Ce plan, c’est le mal à l’état pur, et ceux qui l’habitent se moquent bien de savoir si l’union fait la force ou non. C’est aussi le principal champ de bataille de la Guerre Sanglante. Certains primaires l’appellent “l’Hadès”, mais tous ceux qui l’ont visité savent pourquoi son vrai nom le décrit à merveille.

Les trois ombres ne sont, justement, qu’ombres, dit la chanson – des contrées mornes et grises. La terre est grise, le ciel est gris, les suppliants eux-mêmes sont gris. Aucune couleur ; dès qu’un bougre pénètre sur le plan, tout ce qu’il porte devient blanc, noir ou gris. Ni soleil, ni lune, ni étoiles – rien que du gris.

Gris, encore, sont les âmes et les cœurs des suppliants, des azimutés qui n’éprouvent aucun sentiment, aucune émotion. Ils ne connaissent que le désespoir, et ils n’ont plus aucune trace de vitalité. Ils font des menteurs sans pareils, car un matois ne saura jamais lire quoi que ce soit en eux, mais ils sont souvent trop égarés pour en profiter. Ce désespoir finit par étreindre le cœur du voyageur qui s’attarde, et par saper sa vitalité, aussi. Si vous voyez un bige aux yeux morts, vous pouvez parier qu’il est resté trop longtemps dans l’ombre de la Gaste Grise.

■ **OÏNOS.** C’est une strate d’arbres chétifs, de monstres en maraude et de maladies virulentes, gouvernée par un prince ultroloth. Sa citadelle, c’est l’immense forteresse Khin-Oïn, la Gaste Tour. De loin, on croirait voir la colonne vertébrale d’un monstre mort dressée vers le ciel. Quand on s’en approche, elle prend la forme d’une grande tour environnée de tours plus petites. On dit qu’elle mesure 30 kilomètres de haut et que ses souterrains descendent à la même profondeur, mais c’est une exagération patente. La tour est une nécessité, car le prince de ce domaine est en butte aux assauts incessants de ses rivaux yugoloths. Ils ne cessent de se battre que s’ils sont en butte à une invasion des tanar’ris ou des baatezus, pour qui cette strate est le principal champ de bataille de leur perpétuelle Guerre Sanglante.

■ **LE NIFLHEIM.** La deuxième strate est plus vivace, car elle n’a pas à subir les maladies qui ravagent la première. Même si les arbres – des pins, en général – sont plus nombreux, ils restent

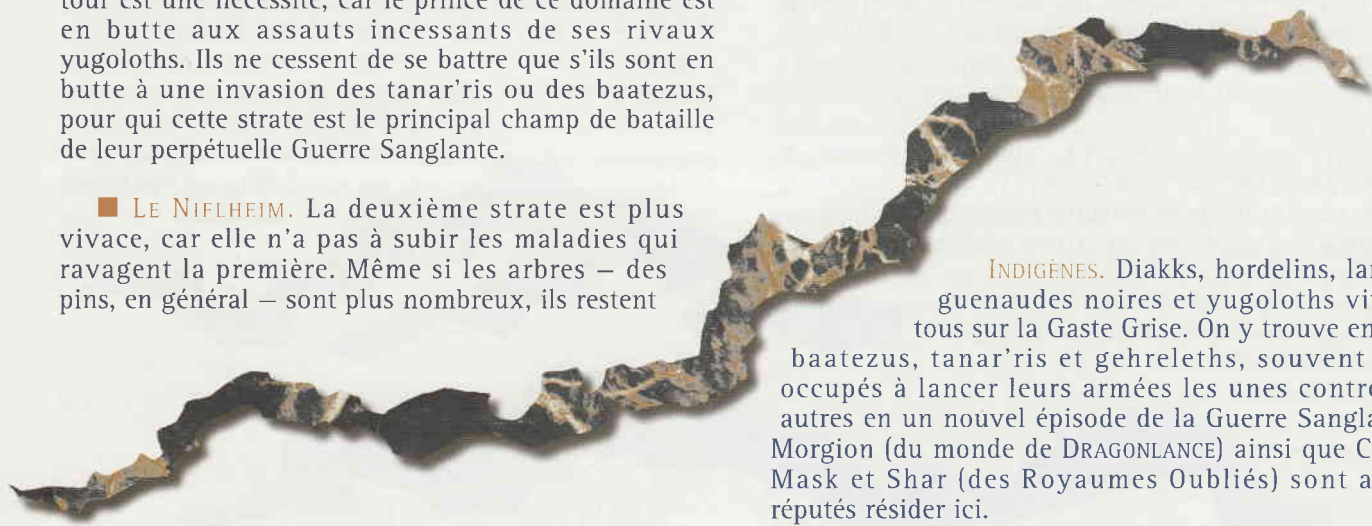
gris. Dans les bois règne un brouillard épais, gris blanc sur un fond gris noir. Tel est le royaume de Hel, du panthéon nordique. Son palais est un vaste château en bois dont le plafond exsude des poisons et dont le sol disparaît sous les serpents. Une racine d’Yggdrasil, le Frêne du Monde, atteint le Niflheim. Le grand dragon sans ailes, Nidhogg, enroulé autour d’elle, ne cesse de la mâcher. Il finira ainsi par tuer l’arbre. On pourrait (peut-être) tuer Nidhogg, mais un de ses enfants le remplacerait, alors à quoi bon ?

■ **PLUTON.** La troisième strate de la Gaste Grise est reliée aux Plans Supérieurs par les tunnels du Mont Olympe. Saules, oliviers et peupliers, tous noirs, meurent peu à peu faute de soins. Tel est le royaume d’Hadès, le Seigneur des Morts. Il habite un palais de marbre gris protégé par de hauts murs. Seuls les meilleurs d’entre les héros peuvent ouvrir les portes en bronze de son royaume. Juste derrière, Cerbère, le chien à trois têtes, garde l’entrée du domaine d’Hadès. Nombreux sont les tyrans déchus et les peux en vain emprisonnés ici.

**CONDITIONS NATURELLES SPÉCIFIQUES.** Le désespoir qui prévaut sur ce plan est plus que symbolique – il étreint tous ceux qui viennent ici. Chaque semaine, le voyageur doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou rester là sans pouvoir trouver l’énergie de repartir. Une fois pris au piège de la Gaste Grise, un péquin devient une larve en 1d6 mois. Les désespérés doivent être secourus par d’autres.

**CONDITIONS MAGIQUES SPÉCIFIQUES.** Toute magie basée sur des couleurs (*sphère prismatique*, par exemple) est à l’évidence inefficace. En outre, la chape de désespoir ne peut être levée par des moyens magiques tels que les sorts d’émotion ou de *contrôle des émotions*.

**INDIGÈNES.** Diakks, hordelins, larves, guenaudes noires et yugoloths vivent tous sur la Gaste Grise. On y trouve encore baatezus, tanar’ris et gehreleths, souvent fort occupés à lancer leurs armées les uns contre les autres en un nouvel épisode de la Guerre Sanglante. Morgion (du monde de DRAGONLANCE) ainsi que Cyric, Mask et Shar (des Royaumes Oubliés) sont aussi réputés résider ici.





## LA GÉHENNE

(Neutre mauvais loyal)

*“Les quadruples fourneaux et les terribles feux...”*  
Le poète épique Ioléf avait vu la Géhenne avant d’écrire ce vers, on peut en être certain. Ici, les volcans flottent dans le vide, crachant leurs geysers de magma sur leurs pentes stériles incrustées de lave, des vapeurs sulfureuses sourdent des fumerolles et des gaz putrides dérivent en nuages mortels — pas tout à fait le genre d’endroit où un bige a envie d’emmener sa poupée jolie.

La Géhenne ne s’oublie jamais. C’est le seul endroit du multivers où un matois verra des montagnes aux deux sommets opposés (l’un en haut, l’autre en bas), montagnes qui ne sont que falaises noirâtres, rivières de vapeur et jets de lave. Le seul où la roche même est source de lumière, si on peut appeler lumière cette lueur d’un écarlate fiévreux. Sur ces pics, rien n’est plat, rien n’est vert, rien n’est aisé. Ces volcans ne bougent pas, ils restent immobiles dans le néant, mais parfois ils tremblent, sous l’effet d’une éruption particulièrement violente.

Les suppliants doivent s’accrocher à ces pentes, sous peine de tomber dans l’oubli. Et ils s’accrochent à leur frêle perchoir, à leur petite existence, en prétendant que rien n’a changé, qu’ils ont toujours habité ici. La désolation de leur contrée les a rendus avarés et suspicieux, au point qu’aucun d’entre eux ne fait jamais rien sans un paiement quelconque. Il faut payer les guides, acheter les réponses, compenser l’aide apportée par des inconnus. La charité n’existe pas. Même l’idée s’en est perdue.

■ **LE KHALAS.** La plus douce des strates cruelles de la Géhenne, le Khalas, le Premier Mont, est reliée au Plan Astral. L’air est écarlate près du sol, et devient noir à quelques mètres de hauteur. Plus haut, Chamada brille telle une lune sanglante, illuminée par des fontaines de lave et de feu. Des torrents, embrumés par la vapeur qui naît du passage de l’eau sur le sol brûlant, dévalent les pentes du Khalas sans jamais atteindre le pied du mont : soit ils s’évaporent, soit ils disparaissent dans des grottes obscures. Le Styx, le plus important de ces fleuves, avec ses cascades de plusieurs centaines de mètres de haut, serpente parmi les cavernes luisantes des entrailles du Khalas, où se trouve le Palais de la Larme, la résidence de Sung Chiang.

■ **LE CHAMADA.** La Deuxième Montagne est la plus terrible des quatre. Le sol brille d’un tel éclat orangé dû au magma que le ciel paraît ténébreux en comparaison. Des rivières de lave dégringolent ses pentes, durcissent, forment des barrages et se précipitent dans d’autres directions. Des failles s’ouvrent brusquement pour cracher de nouveaux

jets de lave, des volcans fleurissent tels des bubons. L’air empeste le poil brûlé, la chair calcinée et le soufre.

■ **LE MUNGOTH.** La Troisième Montagne subit l’assaut constant des cendres et des neiges acides qui ne cessent d’y pleuvoir. Le sol est froid, et seuls quelques rares volcans émettent une lueur à peine suffisante pour éclairer les pas du voyageur menacé à chaque détour du sentier par des avalanches de boue glaciale.

■ **LE KRANGATH.** La Quatrième Montagne est un royaume mort. Les feux sont tous éteints, la montagne ne frissonne même plus, tout n’est que glace et ténèbres. Rien ne vit sur la croûte gelée dont les profondeurs, dit-on, abritent le royaume de Shargaas, le dieu orque, Seigneur de la Nuit.

**CONDITIONS NATURELLES SPÉCIFIQUES.** Il n’y a aucun endroit plat sur les montagnes. Si jamais un voyageur perd l’équilibre, il dévale la pente jusqu’à ce qu’il puisse saisir une prise au passage ou qu’un obstacle l’arrête. Les dégâts équivalent à ceux d’une chute moitié moins longue. La surface brûlante du Khalas inflige 1d2 points de dégâts par round faute de protection, celle du Chamada 1d6 points de dégâts par round, la neige acide du Mungoth 1d3 points de dégâts par tour (mais les tempêtes durent parfois des heures), et enfin le froid absolu du Krangath 1d6 points de dégâts par round.

**CONDITIONS MAGIQUES SPÉCIFIQUES.** Dans la Géhenne, les sorts de l’école d’enchantement/charme sont affaiblis, tandis que ceux de l’école d’invocation/évocation sont renforcés.

**INDIGÈNES.** Vaporighous et yugoloths sont natifs de ce plan, mais on y rencontre souvent des diabolins, des quasits, des baatezus renversés et des tanar’ri exilés. Sargonnas (du monde de DRAGONLANCE) et Loviatar (des Royaumes Oubliés) vivent également ici.



## LES LIMBES

### (Chaotique neutre)

Cet endroit n'est qu'un fouillis, et il tient à le rester. On prend une mesure de chacun des Plans Intérieurs, on y ajoute quelques pincées de paysages primaires, on mélange le tout, et on obtient les Limbes par une belle journée tranquille. Les Xaositectes apprécient ce plan pour la cohue qui y règne, même s'ils imposent un semblant d'ordre pour y survivre et apprécier ce qu'ils appellent la beauté du chaos. Bien sûr, la plupart des gens normaux tiennent les Chaoteux pour des quoquerets et aimeraient bien les voir bouffer leur satané chaos jusqu'à en crever.

■ **STRATES.** Un débat se poursuit sur le fait de savoir si les Limbes ont ou non des strates. De vieux écrits affirment qu'il y en a cinq, baptisées du nom des principaux habitants (Gith ou Slaade, puis Susanoo, Agni, Indra, et enfin la strate des dieux perdus), mais ces grossiums semblent préférer sauter de l'une à l'autre. D'ailleurs, s'il y a des royaumes, ils se ressemblent tous, aussi les Limbes n'ont-elles peut-être qu'un seul niveau. Qui sait ?

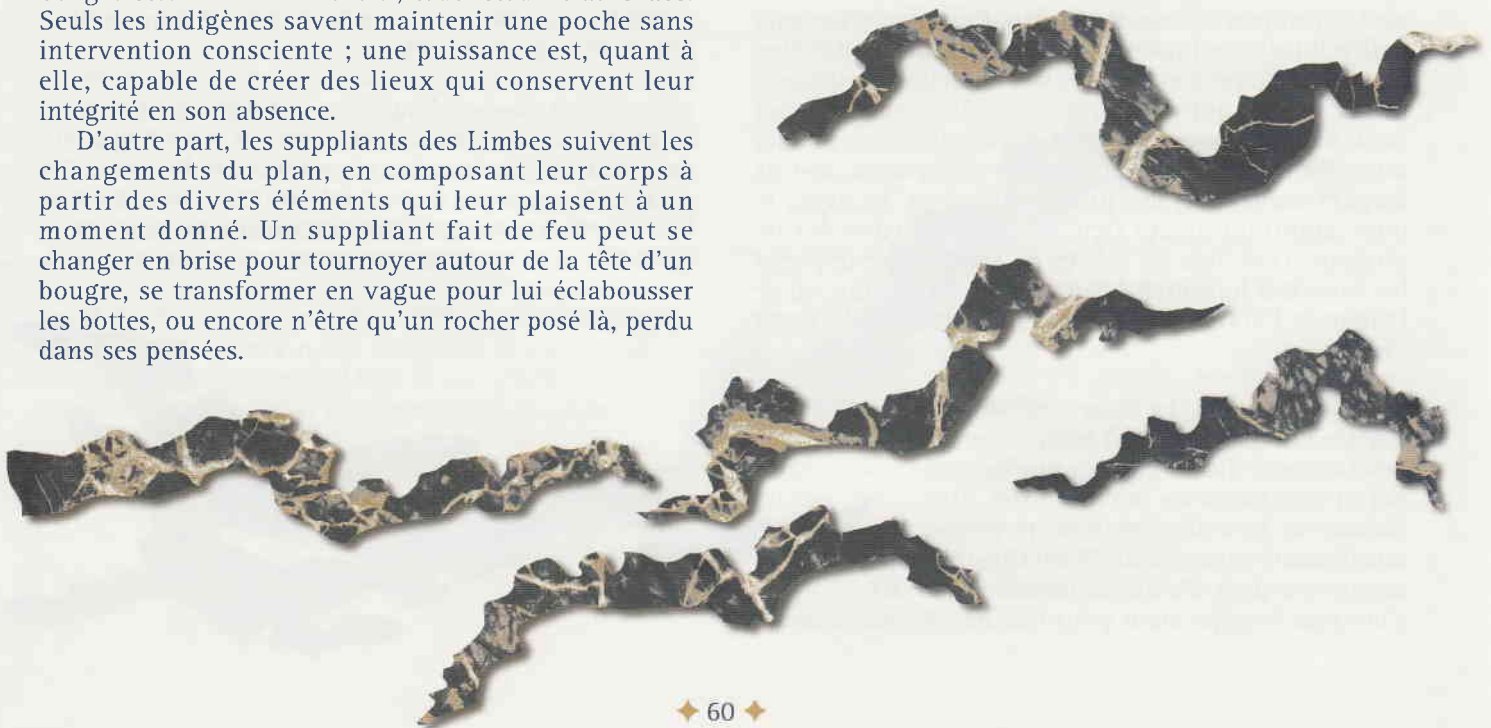
**CONDITIONS NATURELLES SPÉCIFIQUES.** Il faut se représenter les Limbes comme une sorte de ragoût des quatre éléments de base et de leurs combinaisons : boules de feu, bulles d'air, blocs de terre et vagues d'eau, le tout mélangé à de nombreux lambeaux de terrains primaires à la dérive – jusqu'à des bouts de clairière, de forêt, et ainsi de suite. Les Limbes obéissent à la volonté d'un matois astucieux, ce qui signifie qu'il peut créer une poche stable autour de lui. Plus il est intelligent, plus la poche qu'il maintient est grande. Mais il ne faut surtout pas s'endormir – si un bougre cesse de se concentrer, tout retourne au chaos. Seuls les indigènes savent maintenir une poche sans intervention consciente ; une puissance est, quant à elle, capable de créer des lieux qui conservent leur intégrité en son absence.

D'autre part, les suppliants des Limbes suivent les changements du plan, en composant leur corps à partir des divers éléments qui leur plaisent à un moment donné. Un suppliant fait de feu peut se changer en brise pour tourner autour de la tête d'un bougre, se transformer en vague pour lui éclabousser les bottes, ou encore n'être qu'un rocher posé là, perdu dans ses pensées.

Imposer sa volonté aux Limbes permet uniquement de créer des formes naturelles. Un bougre peut imaginer qu'une clairière apparaisse, mais pas une chaumière. Par contre, une fois la clairière générée, rien n'empêche d'y construire (physiquement ou magiquement) une chaumière. De fait, c'est ainsi que procèdent les githzeraï qui habitent ici, si bien qu'ils ont des cités entières à la dérive dans le chaos. Les puissances résidentes ont aussi des temples et autres édifices de la sorte dans leurs royaumes. Mais les slaades – les indigènes du lieu – ne voient en général aucun intérêt à de telles pratiques. Même des poches stables leur semblent une perte de temps ; ils sont aussi à l'aise dans un brasier que dans une bulle d'eau.

**CONDITIONS MAGIQUES SPÉCIFIQUES.** Quasiment n'importe quel sort lancé dans les Limbes subit les effets du chaos. Ici, pour jeter un sort, un mage doit réussir un test d'Intelligence (obtenir sur 1d20 un résultat inférieur ou égal à son score de caractéristique). En cas d'échec, le sort n'agit pas, mais s'efface de sa mémoire. Sur un 20 naturel, intervient un hiatus (voir le *Recueil de magie*) souvent fort déplaisant. Bien sûr, user de magie entropique n'empêche pas le hiatus attendu.

**INDIGÈNES.** Githzeraï et slaades sont les créatures les plus courantes. Parmi les puissances résidentes, citons Agni, Fenmarel Mestarine, Indra et Susanoo, ainsi que Sirrion (du monde de *DRAGONLANCE*) et Tempus (des *Royaumes Oubliés*).





# MÉCHANUS

(Loyal neutre)

Quelques primaires croient encore que cet endroit s'appelle le Nirvaña, mais on se demande comment une idée aussi azimutée a pu germer dans leur cerveau de béjaune. On surnomme ce plan "l'Univers Mécanique", et il est facile de comprendre pourquoi : Méchanus est un monde de rouages suspendus dans l'espace. Ils s'entraînent les uns les autres dans un concert de cliquetis qui rythme l'harmonie cosmique – le tout convient très bien au plan de la Loi dans tout ce qu'elle a de froid et de définitif.

Certains rouages sont minuscules, de la taille d'un îlot, tandis que d'autres mesurent plusieurs centaines de kilomètres de diamètre. Il arrive souvent qu'on en trouve plusieurs petits mus par un grand. En général, un pareil assemblage est une strate, même si chaque disque peut être un royaume en soi. Tout est lié, rien ne tourne à moins que *tous* les rouages ne le fassent.

Les suppliants sont d'une honnêteté et d'une franchise totales. Ils se gardent bien d'interpréter les instructions qu'on leur donne ou les requêtes qu'on leur présente, non : ils font tout au pied de la lettre, même si cela entraîne leur mort, car les suppliants de Méchanus croient que leur dévotion à la loi et à l'ordre est l'objet d'un examen constant.

■ RÉGULUS. La plus grande strate de Méchanus est Régulus, le royaume des modrones. Ces drôles de créatures mènent une vie rigoureusement ordonnée au sein d'une hiérarchie qui remonte jusqu'à Primus, le Seul et le Premier, une puissance supérieure de ce plan. On ne trouve guère de suppliants sur Régulus, car il n'existe aucun culte organisé de Primus – du moins sur aucun des mondes primaires connus. Ces suppliants sont en fait des êtres jadis dévoués à la cause de l'ordre absolu et ultime. Primus n'existe, semble-t-il, que pour superviser l'existence des modrones, ce qui garantit l'existence de Méchanus. On trouve souvent les modrones dans d'autres royaumes du plan, fort occupés à entretenir les rouages.

▲ ANU. Ce royaume porte le nom de la puissance qui le gouverne – Anu, un dieu babylonien. Son royaume est un disque de 800 kilomètres de diamètre, recouvert par son palais aux multiples fenêtres. C'est là qu'il régit les histoires d'amour de ses enfants et règne sur les autres dieux de son panthéon. Les soldats en patrouille, revêtus d'armures de cuivre, ont des yeux sans pupille insensibles au sommeil. Les artisans et les serviteurs sont tous des suppliants.

▲ LE PALAIS DE JADE. Le royaume de Shang-ti, l'Empereur Céleste, a, lui aussi, la forme d'un immense palais, mais comprend des jardins, des lacs et des parcs. Le style architectural est ce qu'on

appellerait "chinois" sur un certain monde primaire. Le palais abrite la Bureaucratie Céleste, qui supervise toutes les déités du panthéon chinois. C'est là que Shang-ti écoute les pétitions, punit les fautifs, élève les méritants, et décrète les politiques que doivent suivre les autres dieux. Des chiens foo patrouillent, notamment pour protéger les *pêches d'immortalité*. Chacun de ces fruits prolonge de 100 ans l'espérance de vie d'une créature – un véritable trésor. Autre trésor bien gardé, la Grande Bibliothèque est la somme des connaissances que possède la Bureaucratie Céleste sur les divers mondes primaires qui admettent l'existence de l'Empereur.

▲ AUTRES ROYAUMES. Il y a de nombreux autres royaumes sur les rouages de Méchanus. Plusieurs puissances mineures y résident : Varuna, qui règne sur un disque aussi lisse que le reflet de la lune ; Rudra, dont le disque est fendu par une grande faille remplie de maruts ; et Yama, dont le disque brûle du feu éternel de la pureté. Enfin, ne négligeons surtout pas la Forteresse de l'Illumination Disciplinée, le quartier général des Greffiers. Elle occupe entièrement un rouage, et ses tours surveillent les révolutions de ce royaume.

CONDITIONS NATURELLES SPÉCIFIQUES. Sur les disques de Méchanus, la gravité vous attire toujours vers la surface, quelle que soit la position du rouage sur lequel se tient un bige par rapport aux rouages environnants. On peut marcher sur les deux faces d'un disque, mais une et une seule d'entre elles arbore des constructions.

CONDITIONS MAGIQUES SPÉCIFIQUES. Tous les sorts de l'école d'illusion/fantasme créent des silhouettes brumeuses qui ne trompent personne. Inutile de préciser que les illusionnistes planaires ont soin de rester à l'écart de ce plan, où la magie entropique est tout aussi inutile.

INDIGÈNES. On trouve sur Méchanus einheriars, maruts, et surtout modrones de tout acabit. Au nombre des puissances résidentes, on compte Anu, Horus, Primus, Rudra, Shang-ti, Varuna et Yama. Heaum et Mystra (des Royaumes Oubliés) vivaient aussi sur ce plan.



# LE MONT CÉLESTE

## (Loyal bon)

Il y a encore des primaires pour appeler ce plan les Sept Cieux, mais, comme d'habitude, ils se trompent — même s'il s'agit d'une description convenable. Pour certains matois, c'est le meilleur des mondes : la loi et le bien tempérés par la compréhension et la compassion. Pour d'autres biges, c'est un endroit pire que les Abysses. C'est le Mont Céleste, ou les Sept Montagnes du Bien et de la Loi, un plan qui baigne dans la lumière dorée de la justice et de la pitié, où tout est l'idéal des choses primaires.

Le plus quoqueret des lascars devrait se douter que ce plan compte sept strates, superposées le long des pentes d'une immense montagne s'élevant d'un océan infini. La première se trouve au pied du mont. Une sérieuse grimpette, et un bougre atteint la deuxième, et ainsi de suite. Ici, on voit les autres strates, contrairement à ce qui se passe sur beaucoup d'autres plans, puisqu'il n'y a qu'une seule montagne.

Les suppliants du Mont Céleste sont uniques en ce que leurs esprits sont transmués en archontes dès leur arrivée. Ils débutent comme archontes lanternes — de petites boules de lumière — et poursuivent leur ascension en tant qu'archontes dogues, archontes gardiens, archontes épées et archontes grimoire. Leur but est de parvenir au rang de potentiaire (archonte dogue ou mieux) et de finir par fusionner avec le plan.

■ **LUNIA, LE CIEL D'ARGENT.** La première strate est une contrée où règne une nuit éternelle — non point de ténèbres oppressantes, mais de clair de lune et d'étoiles en été. Des portails s'ouvrent sur les vagues dans les eaux peu profondes en bordure du rivage. L'eau est aussi douce que de l'eau bénite et a le même effet que celle-ci sur les morts-vivants. Sur cette section de la pente, on trouve les citadelles et les palais de nombreuses puissances mineures, ainsi que les bourgs où s'effectue le négoce du plan. Foi-du-Cœur est la plus grande de ces localités, non loin d'un portail vers l'Outreterre.

■ **MERCURIA, LE CIEL D'OR.** Cette strate baigne dans une lumière dorée, d'où son nom. Bahamut, le Draco Paladin, y a son immense palais.

Non loin de là se trouvent les royaumes de Vishnou et de Surya, des jungles remplies de temples de pierre. Le plan abrite les armureries et

les casernements des archontes que le Mont Céleste convoque en cas de besoin. Leurs troupes ne cessent de s'entraîner sur cette strate.

■ **VENYA, LE CIEL DE PERLE.** Cette strate baigne dans une lueur blanchâtre. Les petites-gens l'appellent aussi

les Verts-Prés, car c'est ici que résident Yondalla et d'autres divinités du même panthéon. La contrée est fertile et luxuriante, et les pentes de la montagne croulent sous les terrasses cultivées, les prairies et les landes.

■ **SOLANIA, LE CIEL D'ÉLECTRUM.** Là, le ciel devient d'argent, et la contrée se creuse de canyons impressionnants où coulent à grand fracas de tumultueux torrents. Le brouillard s'attarde au fond des défilés, et divers monastères fondés par des puissances mineures ponctuent le paysage ; le plus puissant est contrôlé par Kuan Yin. Un vaste complexe de tunnels percés dans la montagne abrite la grande forteresse de la Forge des Âmes, le royaume de Moradin.

■ **MERTION, LE CIEL DE PLATINE.** À Mertion, le ciel brille d'un éclat argenté auprès duquel celui du Solania pâlit. Les morts-vivants se voient infliger 1d6 points de dégâts par round lorsqu'ils s'y exposent. La strate est dominée par d'immenses plateaux sur lesquels se dressent de gigantesques forteresses. Ici résident des archontes qui étaient des paladins dans leur vie passée.

■ **JOVAR, LE CIEL SCINTILLANT.** Cette strate tire son nom de sa voûte céleste, qui luit des chatoiements vibrants de pierres précieuses de toutes sortes. La strate accueille les archontes joviens. C'est ici que la montagne se termine, en un sommet couronné par une ziggourat géante dont on dit qu'elle abrite le conseil suprême des archontes. Le seul moyen d'atteindre la septième strate du Mont Céleste, c'est d'escalader ce bâtiment.


■ **CHRONIAS, LE CIEL ILLUMINÉ.** Seules de vagues légendes décrivent ce ciel. Il brillerait si intensément de la lumière de la loi et du bien qu'il brûlerait le mal et l'indifférence. De plus ceux qui sont déjà loyaux bons y fusionneraient avec l'essence même du plan, délaissant leur individualité pour se fondre dans la gloire suprême. Bon nombre de puissances supérieures résideraient ici, mais nul ne le sait avec certitude.

**CONDITIONS MAGIQUES SPÉCIFIQUES.** La magie entropique est affaiblie sur ce plan loyal.

**INDIGÈNES.** Archontes, devas, noctraux et zoveris habitent ce plan. Outre les puissances déjà citées, Arvoreen et Cyrollalée (du panthéon des petites-gens), Berronar Purargent (du panthéon nain), Paladine (du monde de DRAGONLANCE), Tyr (des Royaumes Oubliés) et Chung Kuel résident ici.



## LE PANDÉMONIUM (Chaotique mauvais neutre)



Le Pandémonium est sans doute le Plan Extérieur le moins peuplé, et ce pour une bonne raison : c'est le moins hospitalier.

Bien sûr, il y a des plans plus chauds et d'autres plus froids, ou plus cruels, mais aucun n'est plus propice à la solitude ou à la folie. Cette cagette évoque un labyrinthe sans fin, rempli de vents hurlants. Les matois de la Morne Cabale tiennent cet endroit pour un bastion idéal, mais ce sont bien les seuls.

■ **PANDESMOS.** C'est la première strate du Pandémonium qui possède les plus grandes cavernes — certaines seraient assez vastes pour accueillir des nations entières, n'étaient les vents incroyables. Tous les tunnels, ou presque, ont un ruisseau d'une eau glaciale qui court sur une des *parois*. Par endroits, le flot se déporte vers le centre du boyau, et coule ainsi, suspendu en l'air. Là sont les sources du Styx. Pandesmos est aussi la plus peuplée des strates du plan, toutes proportions gardées. Ici ou là, un bige peut trouver une citadelle, voire une cité, mais le plus souvent tout n'est qu'un désert hurlant.

■ **COCYTUS.** Les tunnels de cette strate ont tendance à être plus petits que dans Pandesmos. Les hurlements du vent y sont plus perçants, ce qui a valu à Cocytus le nom de "strate des lamentations", et bien des bougres y ont perdu la raison. Chose étrange, les parois semblent avoir été creusées à la main en des temps si reculés que cet endroit reste un mystère, même pour les puissances.

■ **LE PHLÉGÉTHON.** C'est une strate de ténèbres et d'eau qui goutte. La roche absorbe la lumière et la chaleur, ce qui gêne les diverses sortes de vision. Ici, la gravité est orientée dans une seule direction, ce qui, du fait des nombreux écoulements, engendre d'énormes stalactites et stalagmites.

■ **L'AGATHION.** Plus que de boyaux, l'Agathion se compose de poches isolées au sein d'une infinité de pierre. Quand des portails s'ouvrent dans ces bulles, le vent y génère des cyclones capables de balayer des créatures pesant un quart de tonne. Dans les cavités dépourvues de portail vers une autre strate, il n'y a que de l'air rance ou du vide. Les puissances en usent comme de coffres-forts (pour, par exemple, cacher des monstres gênants).

**CONDITIONS NATURELLES SPÉCIFIQUES.** Le Pandémonium se compose de tunnels caverneux qui sinuent au travers de la roche, et n'est que vents hurlants. Ces tunnels ont un diamètre variable ; les uns permettent juste de ramper, les autres ont une envergure de plusieurs kilomètres. Quelle que soit leur taille, ils ont tous deux particularités en commun : d'abord, la gravité (sauf dans le Phlégéthon) s'oriente vers le mur dont le matois concerné se trouve le plus proche, ensuite, ils résonnent des gémissements incessants des vents. Dans certains cas, ce n'est qu'une brise portant des échos lointains qui ne sont pas sans évoquer les plaintes de torturés. Dans d'autres, il souffle avec une puissance surnaturelle, dans un miaulement assourdissant dont les effets se font ressentir dans les os plus que dans les oreilles. Mêmes les grottes les plus vastes en tremblent. Bien sûr, dans des tempêtes pareilles, le bruit est le moindre des problèmes. Des vents aussi violents peuvent soulever un pauvre bougre et le balayer sur des centaines de kilomètres en le projetant sans cesse sur des formations rocheuses qui finissent par ne plus rien en laisser.

Étant donné le bruit infernal, on ne sera guère surpris d'apprendre que la plupart des habitants sont azimutés à l'extrême. Oh, ils peuvent sembler normaux au premier abord, mais leur démente apparaîtra au moment le plus inopportun.

**CONDITIONS MAGIQUES SPÉCIFIQUES.** Les vents gênent (à tout le moins) le lancement de sorts. Les composantes matérielles ont une fâcheuse tendance à s'envoler, et même parler ou gesticuler pose problème. Mais la magie entropique est renforcée.

**INDIGÈNES.** Il n'existe pas de véritables natifs de ce plan. Les êtres qui y vivent le font rarement par choix. La grande majorité sont des bannis, ou des exilés volontaires qui n'ont jamais pu repartir. Parmi les diverses puissances, citons Gorellik des gnolls, Hruggek des gobelours et la Reine de l'Air et des Ténèbres du panthéon féerique. Loki, le dieu nordique, y a un repaire. Enfin, Zéboïm (de la saga de DRAGONLANCE) ainsi que Talos et Aurile (des Royaumes Oubliés) sont aussi censés résider dans le Pandémonium.

## YSGARD

(Chaotique bon neutre)

Appelé Gladsheim par les primaires qui ne connaissent pas la chanson, Ysgard est un plan tumultueux. Il se compose d'immenses rivières de terre qui coulent dans le ciel. Les blocs ont une taille qui va du caillou au continent. Leur face inférieure émet une lueur rougeâtre qui éclaire les rivières par en dessous et leur friction constante génère un bruit incessant qui rappelle celui d'une meule de moulin en action.

A plan tumultueux, habitants tumultueux. Les dieux nordiques (parfois appelés les Ases) résident ici, et ils n'ont rien de plantes en pot. Certains trouvent bizarre que des puissances aussi chaotiques décident de se réunir, mais un chef fort et le but commun d'un royaume de prédilection peuvent faire les mêmes merveilles qu'une loi universelle. Odin est le grossium en question (bien que Thor soit presque aussi formidable et Loki presque aussi retors), et c'est l'union de ces dieux qui préserve l'intégrité de leur royaume au sein du chaos physique qui prévaut à Ysgard.

Ici, les suppliants sont de véritables foudres de guerre. S'ils meurent sur le champ de bataille, au lieu d'être absorbés par le plan, ils se relèvent dès le lendemain pour reprendre le combat. Par malheur, ils oublient souvent que certains autres bougres, qui ne sont pas, eux, des suppliants, n'ont en général aucune envie d'accepter un duel à mort. Pire encore, la plupart des autres lascars qu'on rencontre appartiennent à la faction des Marqués, et ils affirment qu'un bige qui ne sait pas se défendre mérite de mourir. Morale de l'histoire : pour juger Ysgard idéal comme lieu de villégiature, il faut rechercher une bonne remise en forme.

■ **YSGARD.** La strate supérieure du plan s'appelle aussi Ysgard ; c'est ici que vivent les puissances nordiques, et dans leur royaume qu'est la cime d'Yggdrasil, le Frêne du Monde. Cet arbre, en plongeant vers la Gaste Grise, étend ses branches et ses racines vers plusieurs sphères de cristal du Plan Primaire où l'on vénère ce panthéon. Ces dieux règnent aussi sur Bifrost, un pont d'arc-en-ciel qu'ils peuvent relier à n'importe quel lieu du Plan Primaire. Parmi les autres splendeurs de ce plan, on peut noter le Gladsheim, le palais des banquets d'Odin, et le Walhalla, son palais des héros.

Sur cette strate, on trouve aussi les royaumes du Vanaheim (où résident les Vanes, des parents des Ases), de l'Alfheim (où habitent les esprits elfes les plus chaotiques) et du Jotunheim (une contrée peuplée principalement de géants).



### ■ LE MUSPELHEIM.

Cette strate d'Ysgard va encore plus loin pour ce qui est de la nature tumultueuse du plan. Ici, les blocs de terre flottent face enflammée dessus. Cela convient à merveille aux géants du feu, mais à peu près toutes les autres créatures s'en passeraient volontiers. Quant aux portails qu'on y rencontre, ils mènent surtout vers le Jotunheim.

■ **LE NIVADELLIR.** Le Nivadellir, le Sombre Foyer pour les habitués, est si dense en rivières de terre que les intervalles ressemblent davantage à d'énormes cavernes lumineuses. Cela rend parfois les déplacements très difficiles – des passages ouverts à l'aller s'avèrent fermés au retour. De nombreux suppliants nains et gnomes font leur trou dans cette strate.

**CONDITIONS NATURELLES SPÉCIFIQUES.** La gravité est la même sur tous les blocs des fleuves de terre, si bien que leur surface supérieure est habitable. Il arrive que des failles de plusieurs centaines de kilomètres de large s'ouvrent dans un fleuve, ou que des morceaux de la taille d'un continent entrent en collision avec une telle force que le choc fait surgir d'immenses chaînes de montagnes. Les voyageurs doivent se garder de ces catastrophes qui surviennent en général sans prévenir.

**CONDITIONS MAGIQUES SPÉCIFIQUES.** La magie entropique est renforcée sur ce plan.

**INDIGÈNES.** Outre les créatures précitées, bêtes foo, ailéphants et planétaires occupent ce plan. La déesse égyptienne des chats, Bast, y a un royaume, de même que Branchala (de la saga de DRAGONLANCE) et Séluné (des Royaumes Oubliés).





CET OUVRAGE EST DESTINÉ AU  
PID<sup>TM</sup> UNIQUEMENT. ON  
TROUVERA LA DESCRIPTION DE CHA-  
CUN DES PLANS AINSI QUE DES INDICA-  
TIONS POUR DIRIGER DES AVEN-  
TURES DANS CE CONTEXTE.

IL Y DÉCOUVRIRA  
ÉGALLEMENT DES INFORMATIONS SUR  
LES MÉCANISMES DE LA MAGIE DE  
PLAN EN PLAN AINSI QUE SUR LES  
MÉTODES DE VOYAGES DE L'UN À  
L'AUTRE.



PLANScape, MD et le logo TSR sont des marques déposées appartenant à TSR, Inc. © 1994, 1996 TSR, Inc. Tous droits réservés. Imprimé en Espagne.

2600EXXX1902



# SUPPLÉMENT MON- STRUEUX

Aléax .....	2
Bargueste .....	4
Dabus .....	6
Esprit aérien .....	8
Magmateux .....	10
Modrone .....	12
nic'Epona .....	20
Quêteur astral .....	22
Rat-crâne .....	24
Suppôt de Seth .....	26
Vortex .....	28
Yugoloth mineur — marraenoloth .....	30

## CRÉDITS

Conception : David "Zeb" Cook ♦ Révision : David Wise ♦ Coordination du projet : Dori Jean Hein  
Illustration de la boîte : Robh Ruppel ♦ Conception visuelle : Dana Knutson ♦ Illustrations internes : Tony DiTerlizzi  
Direction graphique : Sarah Feggestad ♦ Coordination artistique : Peggy Cooper  
Coordination prépresse : Tim Coumbe ♦ Composition : Angelica Lokotz  
Rébus : Dawn Murin ♦ Bordures : Robert Repp ♦ Conception graphique : Dee Barnett, Dawn Murin  
Relecture : James R. Ward, Skip Williams, Michele Carter, Bill Slavicsek  
Supervision conceptuelle : Brian Kowal  
Traduction : Isabelle Troin-Joubaud ♦ Correction/Révision : Luc Masset, Hexagonal ♦ Maquette : Hexagonal

TSR, Inc.  
201 Sheridan Springs  
Road  
Lake Geneva  
WI 53147  
U.S.A.



2600F

TSR Ltd.  
120 Church End  
Cherry Hinton  
Cambridge CB1 3LB  
United Kingdom

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, PLANESCAPE et le logo TSR sont des marques déposées de TSR, Inc. Tous les personnages TSR, leurs noms et tout ce qui leur ressemble de près sont des marques déposées de TSR, Inc. © 1994, 1996 TSR, Inc. Tous droits réservés.

Cet ouvrage est protégé par les lois internationales sur les copyrights. Toutes reproductions ou utilisations non autorisées de ce matériel et des illustrations qu'il contient sont interdites sans le consentement écrit de TSR, Inc.



CLIMAT/TERRAIN :	Plans Extérieurs
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Aucun
INTELLIGENCE :	Géniale (17-18)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Quelconque

NOMBRE :	1
CLASSE D'ARMURE :	Voir ci-dessous
DÉPLACEMENT :	12, v 12 (A)
DÉS DE VIE :	Voir ci-dessous
TACO :	Voir ci-dessous
NB D'ATTAQUES :	Voir ci-dessous
DÉGÂTS/ATTAQUE :	Voir ci-dessous
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Régénération
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Voir ci-dessous
TAILLE :	M
MORAL :	Sans peur (20)
VALEUR EN PX :	Voir ci-dessous

L'aléax est une manifestation physique de la vengeance d'une puissance. Chaque divinité en possède un et un seul ; elle l'envoie punir comme il se doit ceux qui s'écartent des obligations de leur alignement, qui ne lui sacrifient pas suffisamment de trésors ou qui provoquent sa colère d'une quelconque autre façon. Les aléax ayant été créés uniquement dans ce but, ce n'est jamais par hasard que l'on en rencontre un.

Un aléax se manifeste généralement sous une forme humaine ou humanoïde identique à celle de sa victime, dont il est l'exacte réplique (à l'exception des cas mentionnées ultérieurement). Il possède les mêmes scores de caractéristiques, le même nombre de points de vie, la même armure, la même classe d'armure, les mêmes armes, sorts et objets magiques, etc. Aux yeux de sa victime, il apparaît baigné d'une lumière scintillante dont la couleur varie selon l'alignement de la divinité qu'il sert : dorée pour les aléax loyaux bons, vert brillant pour les loyaux neutres, pourpre pour les loyaux mauvais, jaune vif pour les neutres bons, argentée pour les neutres stricts, bleu roi pour les neutres mauvais, rose et bleue pour les chaotiques bons, de toutes les couleurs pour les chaotiques neutres, écarlate et indigo pour les chaotiques mauvais.

Tous les autres observateurs perçoivent l'aléax comme un individu insignifiant de la même race que celle de sa cible. Lorsque la créature attaque, ils ont l'impression que le personnage se fait agresser par un étranger. Mais ceux qui tentent de l'aider s'aperçoivent rapidement qu'ils ne peuvent pas intervenir, et doivent se contenter d'observer le combat jusqu'à son terme (voir ci-dessous).

Lorsqu'il apparaît, l'aléax prononce quelques mots dans le langage de sa divinité – que la victime peut ne pas comprendre : il l'informe qu'elle a offensé sa

divinité, précise la nature de son crime et insiste sur le fait qu'elle doit accepter sa punition. Une fois ce décret exposé, l'aléax attaque sans faire de quartier ni montrer la moindre pitié. Il ne prend en compte aucune excuse ou supplication.

**COMBAT :** Tout personnage qui tente de discuter avec l'aléax perd son droit à un jet d'initiative, parce que la créature ne prend pas le temps de l'écouter et l'attaque immédiatement. En combat, un aléax utilise les mêmes sorts et les mêmes armes que le personnage – ainsi que des tactiques similaires aux siennes. Il possède une résistance à la magie de 100% vis-à-vis de tous les effets magiques ne provenant pas de sa cible ; de la même façon, il est immunisé à toutes les autres formes d'attaque ne provenant pas de sa cible. Si un magicien lance une *boule de feu* sur un aléax en train d'attaquer un prêtre, l'aléax n'est pas blessé (mais le prêtre, si) ; par contre, s'il lance la même *boule de feu* sur un aléax qui est en train de l'attaquer personnellement, il lui inflige des dégâts normaux. Bien entendu, l'aléax possède la même éventuelle résistance à la magie que sa cible. De plus, il régénère naturellement les points de vie perdus, au rythme de 8 par round.

L'aléax est immunisé à tous les effets magiques censés affecter sa vitalité : *réceptacle magique*, *possession*, *absorption de vie* ou *régénération vampirique*. Il réussit automatiquement ses jets de sauvegarde contre les sorts face à des illusions, et peut tenter de briser un sort de *charme* une fois par round.

En dépit de ces nombreux avantages tactiques, il est particulièrement vulnérable aux attaques physiques. Si sa cible obtient un résultat naturel de 19 sur un jet d'attaque avec une arme (mais pas avec un effet magique), elle lui inflige des dégâts doubles ; sur un résultat naturel de 20, elle lui inflige des dégâts quadruples. Par contre, quel que soit le résultat de son jet d'attaque, les coups d'un aléax infligent toujours des dégâts normaux.

Bien qu'ils soient des combattants féroces, les aléax ne tuent jamais réellement leurs victimes. Un personnage "tué" par un aléax est tout simplement en train d'endurer le jugement de sa divinité. Bien que les observateurs soient persuadés qu'il est mort, son esprit est en réalité suspendu entre la vie et la mort. Il communique avec sa divinité, qui lui donne une dernière chance de racheter ses péchés. L'esprit du personnage peut retourner dans son corps, à condition de payer le prix réclamé par sa divinité (service, niveaux, trésor, objets magiques, etc.). Le prix en question n'est pas négociable : le personnage accepte la proposition de sa divinité ou meurt sur-le-champ. Dans le dernier cas, il ne peut pas être rappelé à la vie.

La divinité peut réclamer un service sous forme de *croisade* (impossible à annuler, même à l'aide d'un sort de *souhait*). Elle peut aussi demander au personnage d'abandonner la moitié de ses niveaux ou la totalité de ses trésors et objets magiques (et dans ce cas, aucun objet ne lui échappera, où qu'il soit caché). Si le personnage

accepte le marché, il est automatiquement rappelé à la vie (même s'il est elfe) ; et sa divinité applique immédiatement les clauses négociées. Le personnage ne recevra pas d'autre visite de l'aléax tant qu'il restera fidèle à sa divinité.

Si le personnage vainc l'aléax en combat, une portion

de l'esprit de celui-ci se mélange au sien. La colère de la divinité s'estompe instantanément, puisque le Destin en a décidé ainsi. Le personnage ne fera l'objet d'aucune autre attaque à propos de cette offense particulière ; par contre, des offenses ultérieures peuvent entraîner une seconde vengeance.

Le mélange de l'esprit de l'aléax à celui du personnage entraîne à la fois des récompenses et des pénalités. L'astuce et la perception du personnage se trouvent augmentées par cette communion avec une créature divine ; de sorte que le personnage voit son Intelligence augmenter d'un point, et qu'il bénéficie désormais d'un bonus de +1 sur ses jets de surprise. De plus, les observateurs extérieurs peuvent percevoir qu'il a été touché par un aléax, ce qui lui confère un bonus de +1 sur son score de Charisme. Par contre, l'aléax se bat pour gagner le contrôle de son esprit. Chaque fois qu'il se retrouve dans une situation similaire à celle ayant entraîné l'offense originale du personnage, et même si ce dernier se comporte désormais de façon appropriée, il tente de faire prévaloir sa vengeance. Le personnage doit alors réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie ; sans quoi il est possédé par le désir de punir ceux qui ont offensé la divinité de l'aléax. Ce désir perdure jusqu'à ce que les offenseurs soient punis ou que l'effet soit brisé par un sort de *dissipation de la magie*. Notez que cela ne permet pas de prémunir le personnage contre les futures tentatives de l'aléax.

**HABITAT/SOCIÉTÉ :** Les aléax n'ont ni habitat ni société — ils sont les créatures des puissances. Ils viennent à l'existence lorsqu'un dieu souhaite punir un mortel, et retournent à la non-existence aussitôt leur tâche accomplie. Chaque puissance ne peut créer qu'un aléax à la fois. Sa force diminuant légèrement chaque fois que l'un d'eux est vaincu en combat, aucune divinité ne délègue cette créature vengeresse à la légère. En règle générale, les aléax ne punissent que les fidèles ayant commis les blasphèmes les plus graves, ou ceux représentant une menace pour la stabilité du royaume de la puissance.

**ÉCOLOGIE :** Les aléax n'existent pas tant qu'une divinité ne les appelle pas. Certains sages supposent qu'ils sont une partie de la conscience de leur divinité qui se sépare du reste et adopte une forme physique. D'autres croient qu'il s'agit d'êtres magiques, créés instantanément par la colère de la divinité offensée. Dans tous les cas, la seule raison de vivre d'un aléax est d'aller vaincre son modèle mortel et de revenir victorieux vers sa divinité.





# BARGUESTE



CLIMAT/TERRAIN :

FRÉQUENCE :

ORGANISATION :

CYCLE ACTIF :

RÉGIME :

INTELLIGENCE :

TRÉSOR :

ALIGNEMENT :

Géhenne/Plan Primaire

Très rare

Solitaire

Quelconque

Carnivore

Élevée à géniale (13-18)

Voir ci-dessous

Loyal mauvais

NOMBRE :

CLASSE D'ARMURE :

DÉPLACEMENT :

DÉS DE VIE :

TACO :

1-2

De 2 à -4

15

De 6 + 6 pv à 12 + 12 pv

13 (de 6 +6 à 7 +7 DV)

11 (de 8 +8 à 9 +9 DV)

9 (de 10 +10 à 11 +11 DV)

7 (de à 12 +12 DV)

2

NB D'ATTAQUES :

DÉGÂTS/ATTAQUE :

ATTAQUES SPÉCIALES :

DÉFENSES SPÉCIALES :

RÉSISTANCE MAGIQUE :

2d4 + valeur des DV

Voir ci-dessous

Voir ci-dessous

5% par DV (en ignorant les  
pv supplémentaires)

TAILLE :

MORAL :

VALEUR EN PX :

M-L (de 1,50 à 2,70 m)

Champion (15)

6 +6 DV : 2.000

7 +7 DV : 3.000

8 +8 DV : 4.000

9 +9 DV : 5.000

10 +10 D : 6.000

11 +11 DV : 8.000

12 +12 DV : 9.000



De tous les monstres qui habitent les crevasses de la Géhenne, le bargueste est certainement le plus commun et l'un des plus effrayants. Sous son apparence naturelle, il ressemble fortement à un grand goblin ; et lorsqu'il se mêle à ces monstres, il conserve donc cette forme.

La peau du bargueste, qui est jaune à sa naissance, vire peu à peu au bleu rougeâtre au fur et à mesure qu'il vieillit et grandit ; elle finit par devenir complètement bleue lorsqu'il a atteint l'âge adulte. Ses yeux brillent d'une lueur orange lorsqu'il est excité ; sinon, ils sont impossibles à distinguer de ceux d'un goblin.

Le bargueste est capable d'adopter à volonté la forme d'un grand chien de guerre ou d'un chien sauvage ; c'est pourquoi on l'appelle parfois "chien-fiélon" (bien que cette appellation ne soit guère appropriée). La forme précise peut varier d'un bargueste à l'autre, mais possède toujours les caractéristiques d'un chien de guerre ou d'un chien sauvage typiques, dont elle est pratiquement impossible (5% de chances seulement) à distinguer. Seuls les chiens naturels reconnaissent immédiatement les barguestes transformés, et comme ils les craignent et les haïssent, ils ne manquent pas la moindre opportunité de les attaquer.

**COMBAT :** Un bargueste attaque avec ses deux pattes griffues, sauf dans sa forme canine où il se contente de mordre. Il ne peut être blessé que par une arme +1 au minimum. Il n'est pas particulièrement vulnérable à un type d'attaque quelconque ; mais sous sa forme canine, s'il rate son jet de sauvegarde contre l'un des sorts suivants : *boule de feu*, *colonne de feu* et *nuée de météores*, il est instantanément projeté dans le plan de la Géhenne, où il sera probablement tué ou réduit en esclavage par les adultes de sa race. Même s'il échappe à ce triste sort, il ne pourra pas retourner dans le Plan Primaire sans assistance extérieure.

Un bargueste est capable d'utiliser les pouvoirs magiques suivants, une fois par round, à volonté : *changement de forme* (forme canine ou gobelinoïde), *lévitation*, *détection faussée* et *projection de l'image*. Il est également capable d'utiliser les pouvoirs suivants, une fois par jour : *charme-personne* ou *monstres*, *porte dimensionnelle* et *émotion*.

Sous sa forme canine, il est capable de se déplacer au double de sa vitesse normale (maximum 30) et d'effectuer un *passage sans trace* ; de plus, il y a 75% de chances pour qu'un observateur extérieur ne le détecte pas lorsqu'il se tient immobile. Si le bargueste n'est pas détecté, il inflige une pénalité de -2 à ses adversaires sur leur jet de surprise.

**HABITAT/SOCIÉTÉ :** Les barguestes sont natifs du plan de la Géhenne, dans lequel ils tendent à vivre de façon isolée. Chacun d'eux y possède sa propre forteresse et ses serviteurs, sur lesquels il règne en despote. Les gobelins reconnaissent la supériorité des barguestes et les vénèrent ; mais les membres des autres races les trouvent pratiquement impossibles à distinguer de ces monstres

communs du Plan Primaire. Les gobelins craignent et servent les barguestes, et sont prêts à tout pour leur offrir des présents et des sacrifices dignes d'eux. Les barguestes les remercient en abattant leurs ennemis les plus puissants et en accroissant la taille de leur trésor.

Il arrive qu'un bargueste donne le jour à une portée de 6 petits, qui sont immédiatement envoyés sur le Plan Primaire pour se nourrir et s'y développer. Ceux qui survivent finissent par revenir dans la Géhenne ; mais en attendant, ils doivent se nourrir d'humains et de demi-humains. Les jeunes barguestes vivent seuls ou à deux sur le Plan Primaire, soit isolés, soit au milieu d'une communauté de gobelins.

Lorsque les jeunes barguestes arrivent sur le Plan Primaire, ils sont relativement faibles puisqu'ils ne possèdent que 6 +6 DV. Toutefois, pour chaque niveau d'énergie (expérience) de vie humaine ou demi-humaine qu'ils dévorent, un point de vie vient s'ajouter à leur total précédent. Lorsqu'ils ont absorbé 8 niveaux, ils gagnent un Dé de Vie, plus un point supplémentaire par dé (un bargueste à 6 +6 DV ayant absorbé 8 niveaux d'expérience devient donc un bargueste à 7 +7 DV). Notez qu'un personnage de niveau 0 compte seulement comme un demi-niveau, et qu'il est donc beaucoup moins attirant pour les barguestes qu'un héros de haut niveau. De plus, chaque fois qu'un bargueste gagne un dé de vie, sa classe d'armure baisse de 1 et son score de Force augmente (depuis une valeur initiale de 18/00, jusqu'à atteindre 24). Lorsqu'un bargueste a finalement atteint son plein potentiel, il découvre sa capacité de changement de plan et retourne sur la Géhenne, où il se met en quête de sa propre crevasse sur laquelle il pourra régner en maître.

On ne sait pas quel genre de trésor les barguestes amassent dans leurs forteresses de la Géhenne ; mais tant qu'ils restent dans le Plan Primaire, ils n'en accumulent aucun.

**ÉCOLOGIE :** La croissance des barguestes passe par plusieurs étapes. Un jeune bargueste est un chasseur et un pisteur relégué dans le Plan Primaire, où il grandit en force et en sagesse jusqu'à ce qu'il soit prêt à franchir le pas. Il retourne alors dans la Géhenne et devient un meneur. Il reste un chasseur, mais possède désormais des tactiques mieux appropriées au type de gibier qu'il traque – d'autres êtres intelligents.





# DABUS



CLIMAT/TERRAIN :	Sigil
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Hiérarchie
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Haute
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre

NOMBRE :	1d8
CLASSE D'ARMURE :	7
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	De 4 à 8
TACO :	4 DV : 17 5-6 DV : 15 7-8 DV : 13
Nb d'attaques :	1
DÉGÂTS/ATTAQUE :	1d8 ou selon l'arme
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Aucune
TAILLE :	M (1,80 m)
MORAL :	Stable (12)
VALEUR EN PX :	4 DV : 175 5 DV : 270 6 DV : 420 7 DV : 650 8 DV : 975

Grands et minces, les dabus ressemblent aux devinettes qu'ils énoncent. Certains pensent qu'ils sont les véritables maîtres de Sigil, les génies secrètement à l'origine de son existence. D'autres pensent qu'ils ne sont que des esclaves qui s'occupent de la maintenance des formidables moteurs de la ville. Lorsqu'ils se déplacent, leurs pensées remplissent littéralement l'air, car leurs paroles ne sont que des illusions imagées que les mortels peuvent transformer en sons – ils ne communiquent pas avec des mots, mais à l'aide de la structure complexe des rébus. Ils choisissent leurs symboles pour la façon dont ils se prononcent dans une langue donnée, et ces sons s'assemblent pour former des phrases.

**COMBAT :** Les dabus ne sont pas des combattants ; ils ne recherchent pas les conflits, car la destruction ne fait pas partie des objectifs de leur existence. Mais dans une ville comme Sigil, il n'est pas toujours possible d'éviter les combats, et les dabus sont prêts à se défendre en cas de besoin. Ils ne possèdent aucune attaque spéciale, et se battent généralement avec des épées, des haches de poing ou des marteaux – ils portent souvent sur eux l'une de ces deux dernières armes.

Les dabus ne se tiennent pas vraiment sur le sol. Ils ne marchent ni ne volent, mais se déplacent d'une façon intermédiaire ; de sorte qu'ils sont immunisés

aux sorts qui affectent la surface sur laquelle ils semblent posés. Par exemple, une *transmutation de la pierre en boue* ne permet pas de les immobiliser, et un sort de *glisse* ne les fait pas glisser. D'un autre côté, ils ne volent pas réellement ; donc les sorts qui affectent les créatures volantes (*rafale*, par exemple) ne les privent pas du contrôle de leurs mouvements. Ceci mis à part, ils ne possèdent aucune immunité ou résistance spéciale.

**HABITAT/SOCIÉTÉ :** Les dabus vivent exclusivement à Sigil qu'ils passent leur temps à construire, en cannibalisant une partie de la ville pour en bâtir une autre. On sait qu'ils habitent dans des souterrains bien en dessous de la ville, mais peu de personnes ont jamais vu leurs foyers. Ils ne s'occupent pas des visiteurs dans leurs ateliers étriés, et sèment ceux qui tentent de les suivre chez eux sans permission.

Les dabus affirment être organisés en cellules (si l'on a bien interprété leurs rébus). Chacune de ces cellules possède un devoir dans la ville, bien qu'elle ne soit pas liée à un endroit ou à une compétence particulière. Un dabus peut être occupé à collecter les déchets du Grand Bazar un jour, et repaver une rue proche de la Ruche le lendemain. Quelque personne qui les guide dans leur tâche, les dabus semblent toujours savoir ce que l'on attend d'eux. Chaque cellule comprend 2d6 membres.

Tous les dabus sont du même sexe, c'est-à-dire aucun. Il n'existe pas de jeunes dabus, pourtant ceux qui meurent dans des accidents ou suite à une mésaventure sont toujours remplacés. Personne ne sait exactement comment ils procèdent, mais l'on suppose que les dabus restants en créent un nouveau à partir de leurs propres illusions – que leurs mots images prennent réellement forme.

Ce qui nous amène à leur étrange langage, qui constitue sans aucun doute l'aspect le plus étonnant de leur race. Les dabus possèdent des bouches et semblent parfaitement capables de parler ; mais ils ne le font jamais. Au lieu de quoi, s'ils désirent communiquer avec une personne étrangère à leur race, ils font apparaître des images dans les airs. Ces images sont les équivalents de sons adaptés au langage des observateurs. Lorsqu'un dabus est excité, ses rébus défilent à une vitesse éblouissante.

Pourquoi les dabus n'essaient-ils pas de parler ? Ont-ils abandonné le langage, renoncé aux abstractions qui lient la chair à une fausse image du monde, ou bien le langage reste-t-il un mystère pour eux, un art qu'ils ne maîtrisent pas encore ? Sont-ils incapables de s'adapter aux mots et aux lettres ? Peut-être sont-ils pareils à des idiots savants, brillants dans certains domaines mais étrangers aux talents du commun des mortels.

**ÉCOLOGIE :** Il ne fait aucun doute que les dabus jouent un rôle à Sigil. Ils sont les cellules de la ville qu'ils réparent constamment. Il est difficile d'imaginer ce qu'il adviendrait de Sigil sans eux, car personne ne connaît réellement l'étendue et le fonctionnement de ses rues et de ses fournaies.

**INTERPRÉTER LES DABUS :** Comment interpréter les membres d'une race qui parle par rébus ? La meilleure façon est de ne pas les faire répondre. De toute façon, ils ne se soucient guère de la présence des autres. Ceci est valable pour les rencontres où les dabus ne constituent qu'une partie de l'environnement, ou lorsque leur présence n'a rien à voir avec le déroulement de l'aventure. Mais tôt ou tard, les joueurs et le MD vont vouloir traiter avec ces mystérieuses créatures.

Le MD peut procéder de deux façons. Il peut par exemple substituer aux rébus un autre moyen de communication non vocal, afin de rester dans le domaine de l'étrange. La pantomime nous paraît le moyen le plus approprié – le MD décrète que les dabus émettent un torrent de symboles indéchiffrables, puis mime ce qu'ils ont voulu exprimer pour se faire comprendre. Ainsi, les joueurs sont obligés de s'impliquer dans le déchiffrement du contenu des "paroles" des dabus. La pantomime est parfaite dans les cas où le MD n'a pas préparé de rébus et où les personnages décident soudain d'interroger le dabus le plus proche.

Si le MD est prêt à faire un peu de préparation, il peut encore mieux mettre en scène l'étrangeté de cette race. Sachant à l'avance que les joueurs doivent traiter avec un dabus, il peut dessiner un rébus qu'il leur fera déchiffrer. Imaginez la surprise de vos joueurs lorsque vous leur tendrez une série de rébus en réponse à une de leurs questions !

Enfin, les rébus et la pantomime doivent vous permettre de vous amuser, et non pas ralentir la partie en cours. Si les personnages ont vraiment besoin de savoir quelque chose d'important, un passant peut toujours leur "traduire" ce que dit le dabus. Ceci permet de contourner le problème, mais vous fait perdre un précieux élément d'atmosphère.





# ESPRIT AÉRIEN

CLIMAT/TERRAIN :	Quelconque
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Meute
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Spécial
INTELLIGENCE :	Moyenne
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre

NOMBRE :	1d10
CLASSE D'ARMURE :	4
DÉPLACEMENT :	12, v 24 (A)
DÉS DE VIE :	11 (50 pv)
TACO :	9
NB D'ATTAQUES :	2
DÉGÂTS/ATTAQUE :	2d10 (x2)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Bonus à l'initiative, contrôle des vents
DÉFENSES SPÉCIALES :	Blessé seulement par des armes +1 au minimum
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Aucune
TAILLE :	L (2,40 m)
MORAL :	Sans peur (19)
VALEUR EN PX :	4.000

Les esprits aériens sont des serviteurs des puissances de l'air et du vent – qui sont pour la plupart de nature élémentaire ; mais n'importe quel dieu capable de créer et de contrôler les vents peut créer et contrôler un esprit aérien. Ils sont animés d'un farouche désir d'obéir à leur maître et de le servir. Ils peuvent n'être que de simples messagers ou des potentiaires à part entière.

Les esprits aériens sont de grandes créatures semblables à des chauve-souris possédant une peau noire, de larges ailes, des pieds griffus et une tête de singe pourvue de défenses. Ils s'habillent de tissus chatoyants qui feraient honte à la soie la plus pure ou au fil d'araignée le plus fin, et dont les multiples teintes changeantes sont impossibles à nommer. Leur voix peut être aussi bien douce et mélodieuse que rauque et cassante.

Les esprits aériens naissent aussi blancs que des flocons de neige, mais chaque jour passé sous le soleil emplit leur essence de toutes les couleurs du monde. La nuit, ces couleurs disparaissent dans la lumière argentée de la lune ; leur départ soulage les esprits d'un grand poids et fait résonner leur rire dans l'obscurité. Mais à l'aube, elles reviennent les affliger comme les soupirs de la brise matinale.

**COMBAT :** Les esprits aériens se battent comme des créatures à 11 DV. Ils savent manier toutes sortes d'armes, mais préfèrent généralement l'arc long et les fléchettes en matière de projectiles, et l'épée à deux mains ou la masse de fantassin en mêlée. Bien que leurs armes ne possèdent pas de bonus magique, les esprits sont imbibés de la volonté de leur divinité patronne, et sont capables de frapper les créatures ne pouvant être blessées que par des

armes +3 au minimum. Cette propriété leur est inhérente et ne peut en aucun cas s'appliquer à un personnage qui s'emparerait de leur arme.

Le plus grand avantage des esprits aériens en combat est leur grande manœuvrabilité. Ils vivent constamment dans les airs ; et même lorsqu'ils se battent leurs pieds ne touchent pas le sol. Lorsqu'ils affrontent des "terriens", ils bénéficient d'un modificateur de -2 sur leurs jets d'initiative. Lorsqu'ils affrontent des créatures volantes dont la classe de manœuvrabilité est de B ou moins, ils bénéficient d'un modificateur de -1.

Chaque esprit aérien dégage une aura magique de 30 mètres de rayon à l'intérieur de laquelle il peut contrôler les vents à volonté, à condition que son attention ne soit pas monopolisée par un combat. Cette restriction mise à part, il peut se livrer à n'importe quelle autre activité parallèlement à l'exercice de ce contrôle.

Les esprits aériens ne peuvent être blessés que par des armes +1 au minimum.

**HABITAT/SOCIÉTÉ :** Les esprits aériens ne sont pas des êtres agressifs. En l'absence de toute contrainte, ils ignoreraient totalement le monde pour s'adonner uniquement au plaisir de voler, car ils n'ont besoin de rien d'autre. Mais ils ne jouissent pas d'une telle liberté, puisqu'ils doivent servir les puissances (quel que soit l'alignement de celles-ci) sans poser de questions. Tel est le devoir que leur ont attribué des forces oubliées depuis longtemps.

Une très vieille légende décrit le sort qui est le leur :

Lorsque les puissances créèrent le multivers, elles regardèrent leur ouvrage et surent qu'il était complet, à l'exception de sa destruction finale. L'annihilation de leur travail était tout ce qui leur restait à faire pour l'éternité, la dernière chose qu'elles pouvaient encore "créer". Cette pensée les rendit tout à la fois tristes et joyeuses, et elles se dirent : "Nous sommes véritablement omniscients, puisque nous pouvons envisager la fin de tout ce que nous avons créé. Puisque nous avons prévu cette fin, nous n'avons pas besoin de la faire survenir ; ainsi, notre création vivra à jamais incomplète."

Mais les puissances n'étaient pas véritablement omniscientes, car elles n'avaient jamais vu la source de leur propre création. Cette erreur leur en dissimulait bien d'autres ; pourtant elles se rendirent rapidement compte qu'elles s'étaient trompées, car juste après avoir prononcé ces paroles elles s'aperçurent que le souffle de leurs mots avait donné vie à l'air qui les entourait. Avant qu'elles ne puissent les arrêter, leurs mots prirent la forme de petits êtres argentés et s'envolèrent en se moquant de la vanité de leurs parents.

Un tel manque de respect irrita les puissances qui prirent une profonde inspiration afin de reprendre la vie qu'elles avaient donnée. C'est ainsi que les esprits aériens se retrouvèrent liés à la volonté des puissances. Ils entendront toujours en eux-mêmes le souffle des dieux, dont les soupirs rythmiques leur portent des messages secrets.

Bien qu'ils vivent en liberté et ne servent pas une puissance donnée, les esprits aériens n'existent que pour faire les volontés des dieux du vent – le souffle de toute la création. Toute puissance liée aux vents, qu'elle soit bonne, mauvaise ou neutre, peut exiger d'un esprit aérien qu'il lui obéisse. Ce dernier ne peut pas refuser, car il n'est rien de plus que le souffle des dieux. D'un autre côté, il est aussi libre que n'importe quel souffle s'échappant de n'importe quelles lèvres. Envoyé en mission comme un lourd soupir, un esprit aérien trouve le moment et les moyens appropriés pour satisfaire les désirs de son maître.

On dit que dans le bref instant qui sépare une inspiration d'une expiration, les esprits aériens sont libérés de leurs liens. Plus rapidement que la main ne peut suivre l'œil, ils complotent et enragent contre leurs parents, formant leurs pensées mot à mot et préparant pensée après pensée leur libération. On dit aussi qu'ainsi, ils vivent deux existences séparées l'une de l'autre – esclaves et libres tout à la fois. Chaque esprit s'imagine en train de se marier, de bâtir des empires et de livrer des batailles dans ces brefs instants volés, persuadé que son existence servile n'est qu'un cauchemar. Chacune de ses vies est aussi riche et détaillée que l'autre : qui peut donc dire laquelle est un mensonge ?

C'est au milieu de ses rêves qu'un esprit aérien peut entrer en contact avec des aventuriers, parfois pour les entraîner dans sa vision douce-amère et surréaliste d'une existence qui jamais ne fut, parfois pour les supplier de le sauver de la divinité qui pourrait le tuer en prononçant un simple mot – ou plutôt, en ne le prononçant pas.

**ÉCOLOGIE** : En tant que créatures des dieux, les esprits aériens ne possèdent pas d'écologie que les mortels puissent appréhender. Ils se nourrissent du bonheur des autres, le partageant comme du pain, et dorment parmi les rayons de soleil. Lorsqu'ils meurent, leur corps relâche les encombrantes couleurs qui étaient prisonnières à l'intérieur, créant des arcs-en-ciel qui repeignent tous les alentours. Leurs couleurs engendrent de petites créatures brillantes pleines de gaieté, qui ne durent guère plus d'une heure ou deux. Il est impossible de leur donner des ordres ou de les charmer, non plus que de les emprisonner dans un verre. Nées sans aucune connaissance du monde, elles n'éprouvent aucun intérêt pour ce dernier. Elles ne sont que des fragments des rêves de l'esprit aérien qui virevoltent autour de la tête des aventuriers en babillant et en riant de leurs voix flûtées.





# MAGMATEUX

CLIMAT/TERRAIN :	Plan Para-Élémentaire de Magma
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Tribale
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Élémentaire
INTELLIGENCE :	Faible
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Chaotique neutre

NOMBRE :	2d12
CLASSE D'ARMURE :	6
DÉPLACEMENT :	9 (6)
DÉS DE VIE :	2
TACO :	19
Nb D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS/ATTAQUE :	3d8
ATTAQUES SPÉCIALES :	Toucher combustible
DÉFENSES SPÉCIALES :	Blessé seulement par des armes +1 au minimum ; immunisé aux attaques basées sur le feu
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Aucune
TAILLE :	P (0,9 m)
MORAL :	Agité (7)
VALEUR EN PX :	120

Les magmateux sont des créatures du Plan Para-Élémentaire de Magma, des humanoïdes brillants de 90 centimètres de haut qui ressemblent beaucoup à des gnomes ou des gobelins de feu. De petites flammes jaillissent parfois de leur peau, comme s'ils transpiraient du kérosène qui prend feu lorsqu'il s'est accumulé en une certaine quantité. Les magmateux irradient une chaleur équivalente à celle d'un petit brasier, ce qui rend leur voisinage assez inconfortable pour la plupart des créatures qui n'aiment pas le feu. Leur visage est presque toujours déformé par une expression malicieuse.

**COMBAT :** Les magmateux ne sont pas vraiment des amateurs de combat, mais leur nature capricieuse les pousse à causer la destruction. Chaque fois qu'ils rencontrent une créature qui ne leur est pas familière (c'est-à-dire presque toutes hors du Plan Para-Élémentaire de Magma), ils tentent de lui mettre le feu juste pour s'amuser. Peut-être ne comprennent-ils pas que les autres craignent leurs flammes, ou peut-être s'en moquent-ils complètement. Toute tentative de les faire renoncer à leurs expériences est vouée à l'échec. Dans le meilleur des cas, leur cible peut les détourner d'elle en leur en proposant une autre, ou en leur offrant un morceau de choix de nourriture brûlante.

En combat, les magmateux attaquent au contact. Leurs doigts mettent le feu à toutes les parties inflammables (vêtements, cheveux, etc.) de la créature qu'ils touchent, lui infligeant 1d8 points de dégâts par round pendant 1d4 +2 rounds. Notez que les objets exceptionnellement inflammables (flasques d'huile, par

exemple) doivent réussir un jet de sauvegarde contre les feux normaux ; sans quoi ils s'enflamment eux aussi et causent à leur porteur des dégâts supplémentaires. On effectue un jet de sauvegarde par round jusqu'à ce que les flammes se soient éteintes ou que le porteur se débarrasse de ses objets inflammables. De plus, les objets magiques combustibles (parchemins, notamment) doivent réussir leurs propres jets de sauvegarde pour ne pas être détruits. Là encore, on effectue un jet par round jusqu'à ce que le porteur se débarrasse de l'objet.

Les magmateux ne sont pas des guerriers ; s'ils se retrouvent blessés, ils choisissent systématiquement de fuir – pas trop loin, mais assez pour être hors de tout danger immédiat. Une fois en sécurité, ils sont suffisamment curieux pour prendre le risque de retourner sur les lieux du combat. S'ils sont acculés, les magmateux se défendent en frappant avec leur poing de lave, et en infligeant 3d8 points de dégâts à leur cible s'ils la touchent. Les créatures résistantes au feu (y compris celles magiquement protégées contre le feu) ne subissent que la moitié de ces dégâts.

Les magmateux ne sont pas faciles à blesser. Seule une arme +1 au minimum peut leur faire du mal ; et encore toutes les armes dont le bonus est inférieur à +2 doivent-elles effectuer un jet de sauvegarde contre les feux magiques chaque fois que leur porteur réussit une attaque avec. Si elles le ratent, elles fondent et deviennent inutilisables. Bien entendu, les magmateux sont immunisés à toutes les attaques basées sur le feu. À l'inverse, les attaques basées sur le froid leur infligent des dégâts doubles et entraînent des tests de moral.

**HABITAT/SOCIÉTÉ :** Les magmateux sont des créatures du Plan Para-Élémentaire de Magma, et en tant que tels ils n'ont aucune société sur les autres plans. Lorsqu'ils apparaissent en dehors de leur royaume en fusion, leur seule préoccupation est de s'amuser... selon leur propre définition de ce verbe. Les magmateux adorent les flammes et sont fascinés par les choses qui brûlent. Si ce n'étaient pour les dommages que cause leur curiosité, on pourrait presque trouver leur comportement enfantin touchant ou amusant. Ils ne se rendent pas compte (ou s'ils s'en rendent compte, ils choisissent de l'ignorer) qu'ils peuvent blesser d'autres créatures de par leurs actions. Originaires d'un environnement de feu, ils trouvent absolument hilarantes les réactions paniquées des habitants du Plan Primaire auxquels ils mettent le feu – peut-être parce que l'association feu douleur leur est complètement étrangère.

Sur leur propre plan, les magmateux vivent de chasse et de cueillette. Ils constituent des petites tribus organisées autour d'une seule "colonie" très étendue (colonie est le seul mot qui semble convenir, puisque les magmateux n'ont pas de sexe et se reproduisent par division). Chaque tribu est commandée par son plus vieux membre. Les magmateux parcourent les plaines en fusion à la recherche de morceaux de choix (minéraux enflammés) ou d'autres créatures élémentaires.

Il arrive parfois qu'ils se rendent dans d'autres Plans Intérieurs ou dans le Plan Primaire, en passant par des fissures créées par la chaleur excessive et la pression souterraine de la lave. Ces portails les attirent beaucoup, car la pierre fondue qui les compose a un goût différent de toutes les autres. Les magmateux entrent dans le vortex pour la dévorer, et sont invariablement projetés dans d'autres plans. Certains sages supposent que les minéraux de ces portails ont un effet toxique sur les magmateux, ce qui pourrait expliquer leur comportement frivole à l'extérieur de leur plan.

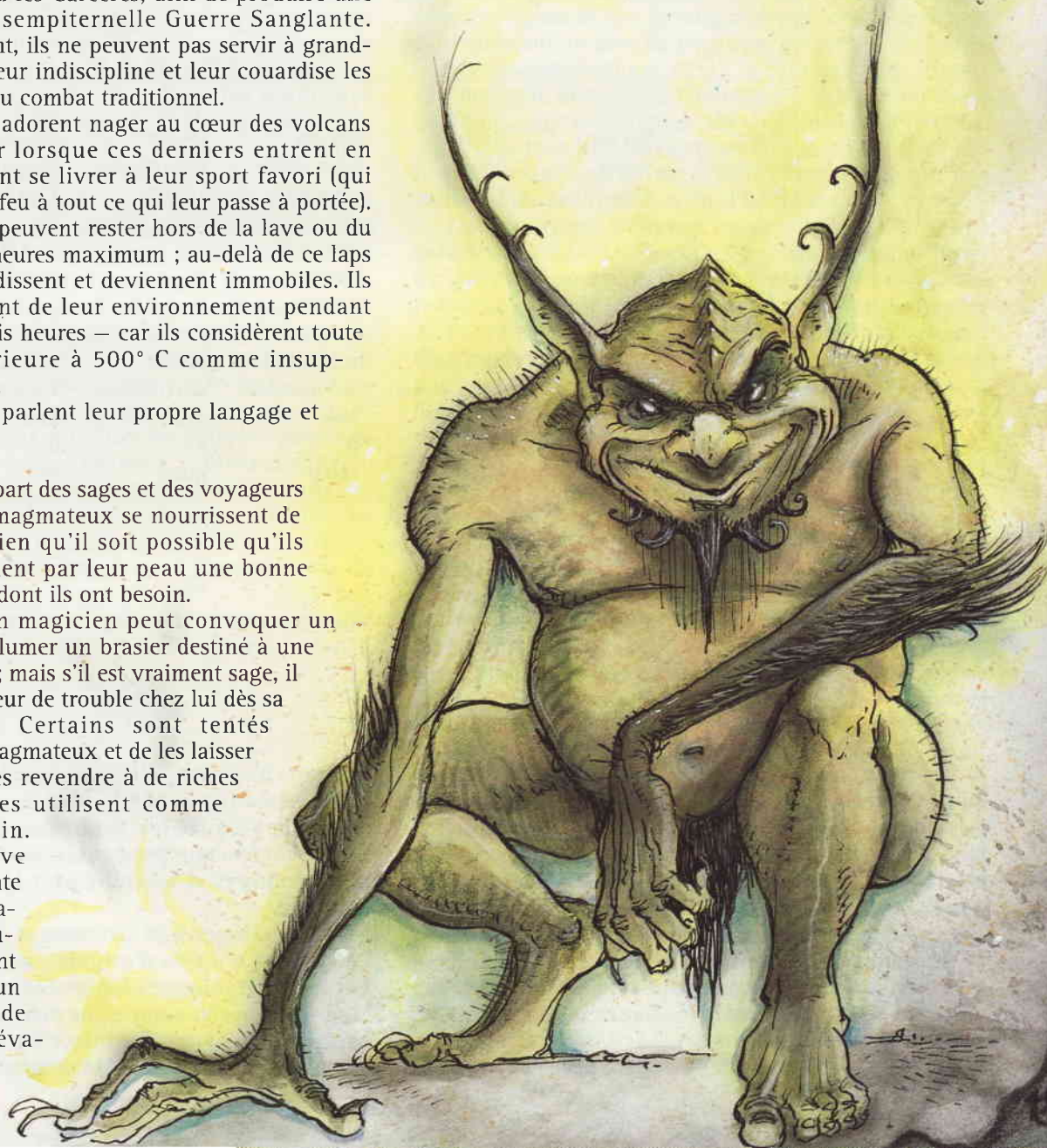
Les magmateux ne peuvent se rendre dans les Plans Extérieurs que s'ils y sont convoqués. Leur nature malicieuse et destructrice amuse les tanar'ris et les baatezus, qui les emprisonnent parfois dans des bassins de lave en fusion. Il arrive que des magmateux soient convoqués au milieu des rangs ennemis dans le Désert Gris, la Géhenne ou les Carcères, afin de produire une diversion dans la sempiternelle Guerre Sanglante. Militairement parlant, ils ne peuvent pas servir à grand-chose d'autre, car leur indiscipline et leur couardise les rendent impropres au combat traditionnel.

Les magmateux adorent nager au cœur des volcans encore actifs ; car lorsque ces derniers entrent en éruption, ils peuvent se livrer à leur sport favori (qui consiste à mettre le feu à tout ce qui leur passe à portée). Les magmateux ne peuvent rester hors de la lave ou du feu que pendant 6 heures maximum ; au-delà de ce laps de temps, ils se raidissent et deviennent immobiles. Ils s'éloignent rarement de leur environnement pendant plus de deux ou trois heures — car ils considèrent toute température inférieure à 500° C comme insupportablement froide.

Les magmateux parlent leur propre langage et aucun autre.

**ÉCOLOGIE** : La plupart des sages et des voyageurs supposent que les magmateux se nourrissent de roche en fusion, bien qu'il soit possible qu'ils absorbent directement par leur peau une bonne partie des éléments dont ils ont besoin.

À l'occasion, un magicien peut convoquer un magmateux pour allumer un brasier destiné à une procédure magique ; mais s'il est vraiment sage, il renvoie le petit fauteur de trouble chez lui dès sa tâche accomplie. Certains sont tentés d'emprisonner les magmateux et de les laisser refroidir, afin de les revendre à de riches particuliers qui les utilisent comme ornements de jardin. Mais la perspective d'une mort imminente rend ces petites créatures hostiles et dangereuses ; et elles ont déjà détruit plus d'un bâtiment au cours de leurs tentatives d'évasion.





	MONODRONE	DUODRONE	TRIDRONE	TÉTRADRONE	PENTADRONE	DÉCATON	NONATON	OCTON
FRÉQUENCE :	Commun	Commun	Peu commun	Peu commun	Rare	Rare	Rare	Rare
INTELLIGENCE :	Semi	Faible	Moyenne	Haute	Haute	Élevée	Élevée	Exceptionnelle
NOMBRE :	12d12	1d12	1d4	1d4	1	1 (sur 100)	1 (sur 81)	1 (sur 64)
CLASSE D'ARMURE :	7	6	5	4	3	2	1	0
DÉPLACEMENT :	6, v 18 (D)	9, v 9 (E)	12	15, v 15 (D)	18	15, v 3 (E)	18	9, V 9 (B)
DÉS DE VIE :	1 +1 ou 1-1	2 +2	3 +3	4 +4	5 +5	10 +10	11 +11	12 +12
TACO :	19 ou 20	19	17	15	15	9	9	7
NB D'ATTAQUES :	1 ou aucune	2	3	4 ou 2	5	10	9	8
DÉGÂTS/ATTAQUE :	1d4 ou selon l'arme	1d4 +1 (x2) ou selon l'arme	1d4 +2 (x3)	1d4 +3 (x4), 1d5 +5 (x2) ou selon l'arme	1d4 +4 (x5)	1d4 x10	1d6 x9	1d8 x8
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune	Aucune	Aucune	Attaque comme un monstre à 8 DV	Gaz paralysant	Sorts	Sorts	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	10%	20%	30%
TAILLE :	P	P	M	M	M	M	G	G
VALEUR EN PX :	1-1 DV : 35 1 +1 DV : 120	175	270	650	2.000	9.000	10.000	12.000

	SEPTON	SEXTON	QUINTON	QUARTON	TERTIAN	SECUNDUS	PRIMUS
FRÉQUENCE :	Très rare	Très rare	Très rare	Très rare	Très rare	Très rare	Unique
INTELLIGENCE :	Exceptionnelle	Géniale	Géniale	Supra géniale	Supra géniale	Presque divine	Presque divine
NOMBRE :	1 (sur 49)	1 (sur 36)	1 (sur 25)	1 (sur 16)	1 (sur 9)	1 (sur 4)	1
CLASSE D'ARMURE :	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-10
DÉPLACEMENT :	9	12, v 12 (C)	6, v 6 (C)	12, v 24 (B)	12	18, v 18 (B)	24, v 24 (A)
DÉS DE VIE :	13 +13	14 +14	15 +15	16 +16	17 +17	18 +18	220 pv
TACO :	7	5	5	3	3	1	1
NB D'ATTAQUES :	7	6	5	4	3	2	1
DÉGÂTS/ATTAQUE :	1d10 x7	1d12 +1 (x6)	2d8 +1 (x5)	2d12 +2 (x4)	5d8 (x3)	6d12 (x2)	20d8 + spécial
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE MAGIQUE :	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%
TAILLE :	M	G	G	G	G	G	G
VALEUR EN PX :	13.000	14.000	15.000	16.000	18.000	19.000	36.000

CLIMAT/TERRAIN :	Méchanus
ORGANISATION :	Hiérarchie
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Spécial
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Loyal neutre
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
MORAL :	Sans peur (20)

Les modrones, ces étranges créatures d'ordre absolu qui ronronnent et cliquent sur le plan de Méchanus, mènent une existence incompréhensible pour les humains — même les infiniment subtils baateuz sont plus abordables que ces drones affairés. Aux yeux des observateurs, les modrones n'ont d'existence qu'en tant que tout ; et de fait, on dit que "Regarder un modrone, c'est regarder tous les modrones".

Il est logique (comme tout ce qui concerne les modrones) que ces créatures hautement organisées soient natives du plan de Méchanus. D'ailleurs, Méchanus et modrones n'existeraient probablement pas

l'un sans les autres — la société modrone définit le plan, de la même façon que le plan modèle les modrones. Pour comprendre les modrones, il faut s'arrêter de penser comme une personne, comme un individu. C'est le seul moyen d'appréhender la structure de leur existence.

Les modrones sont strictement divisés en 14 castes. Ce système n'a rien d'original, mais l'approche qu'en ont les modrones est unique. Les modrones de chaque rang sont affectés à une tâche précise, mais ils possèdent également leur propre forme corporelle, de façon à pouvoir être identifiés sur un simple coup d'œil.

Primus, le Seul et Unique, règne sur toutes les castes. Il ne fait qu'un avec le plan, en actes comme en pensées ; et lorsqu'il tourne, les roues de Méchanus tourment aussi.

**COMBAT, GÉNÉRALITÉS :** Quel que soit leur rang, tous les modrones possèdent certaines capacités et immunités ; de plus, tous les hiérarques possèdent des capacités et immunités supplémentaires par rapport aux modrones de base. On ignore si ces pouvoirs existent en tant que propriétés de la race en elle-même ou s'ils découlent simplement de l'association de cette dernière avec le plan de Méchanus. La plupart des érudits penchent pour la première solution, dans la mesure où les modrones qui opèrent en dehors de Méchanus continuent à jouir de leurs pleines capacités.

Les modrones sont immunisés aux illusions et aux effets magiques qui affectent l'esprit, tels que les sorts d'*enjôlement*, *charme*, *domination*, *immobilisation*, *hypnose* et *sommeil*, ainsi qu'aux sorts générant des émotions (*terreur*, par exemple) et aux attaques basées sur l'énergie des Plans Positif et Négatif (y compris les pouvoirs d'absorption de vie). Tous les modrones effectuent leurs jets de sauvegarde contre le froid, le feu et l'acide avec un bonus de +1, et infligent une pénalité de -1 à chaque dé de dégâts de ces attaques.

Les hiérarques modrones ne sont jamais surpris, et leur extrême précision leur permet systématiquement de déterminer leur place spécifique dans la séquence d'initiative de tous les rounds d'attaque. C'est pourquoi ils n'effectuent jamais de jet d'initiative ; c'est au MD de choisir à quel moment ils agissent – généralement le plus opportun : par exemple, à la seconde où la lame du guerrier fend les airs, ou à celle où le magicien va prononcer le dernier mot de son sort. Les modrones d'élite peuvent également utiliser les pouvoirs suivants, une fois par round, à volonté : *clairaudience*, *clairvoyance*, *injonction*, *porte dimensionnelle*, *téléportation sans erreur* et *mur de force*. De plus, ils sont capables de se rendre dans les Plans Astral et Éthéré, mais ne le font jamais sans l'autorisation de Primus.

Tous les hiérarques peuvent communiquer télépathiquement ; la portée de ce pouvoir est la suivante :

RANG	KILOMÈTRES
Décaton	66
Nonaton	94
Octon	120
Septon	285
Sexton	324
Quinton	357
Quarton	576
Tertian	607
Secundus	630
Primus	Tout Méchanus

**HABITAT/SOCIÉTÉ :** Pour comprendre la société modrone, il faut abandonner toute notion du soi. De cet

oubli naît la connaissance, de cette reddition surgit la victoire. Si l'érudit conserve la plus petite idée de ce qu'il est, ses mots sont souillés et ses observations mentent. On dit que ceux qui sont capables de mettre ainsi leurs âmes totalement à nu deviennent eux-mêmes des modrones, et que leur esprit se dissocie de leur enveloppe charnelle.

L'une des propriétés fondamentales des modrones, c'est que chaque rang ne peut appréhender l'existence que du rang directement au-dessus de lui et du rang directement au-dessous. Par exemple, les monodrones obéissent aux duodrones, mais ne peuvent même pas concevoir l'existence des tridrones. Lorsqu'un monodrone voit un tridrone, il ne voit pas un modrone – et il est bien incapable de dire ce qu'il voit à la place. Une sorte d'aphasie rompt le lien entre l'apparence du modrone supérieur et ce qu'il est réellement. Cette cécité amène une intéressante conclusion, dans la mesure où chaque rang est persuadé que le rang directement au-dessus de lui représente la plus haute forme de vie possible et la source de toute logique. Ainsi, la suprématie de Primus est inconnue de tous les modrones, à l'exception des 4 secundus, qui transmettent ses volontés aux 9 tertians, qui à leur tour les transmettent aux quartons (lesquels n'ont aucune connaissance ni compréhension des secundus ou de Primus), et ainsi de suite.

Les modrones peuvent percevoir tous les rangs inférieurs aux leurs, mais ne peuvent communiquer qu'avec les membres du rang immédiatement au-dessous. Il semble que le monodrone soit aussi étranger au tridrone que l'inverse. Ceci n'est pas la résultante d'un quelconque élitisme, mais de l'ordre strict observé par toute la race des modrones, qui fait complètement disparaître la nécessité de communication entre deux rangs non adjacents.

Ce n'est pas pour autant qu'un modrone perçoit ses supérieurs immédiats comme des dieux. Les modrones sont incapables de concevoir la notion d'existence individuelle, et donc de divinité. Pour eux, toute vie et toute action est le fait de la logique : ce qui est juste arrive parce que cela doit être, et ce qui est mal est ce qui ne doit pas être. Ces limitations rigides rendent très difficiles les négociations avec les modrones. À l'intérieur de chaque rang, on ne trouve aucune individualité de forme ou de pensée. Tous les modrones s'appellent "nous", et un personnage n'a aucun moyen de savoir si le pentadrome auquel il parle aujourd'hui est bien celui qui occupait le même poste hier. Cet inconvénient serait mineur si les modrones n'étaient pas si portés sur la bureaucratie, et n'exigeaient pas des étrangers qu'ils comparaissent et recomparaissent devant des employés, des cours et des assemblées. Certains voyageurs résolvent ce problème avec un pinceau et de la peinture, dessinant des runes sur les modrones pour pouvoir les différencier. À moins qu'on ne lui ordonne d'effacer ces marques, un modrone peut très bien arborer une tache de couleur ou un symbole étrange pendant le reste de son existence, dans la mesure où il semble ne pas le remarquer lui-même.



Même la taille de la société modrone est strictement définie. Chaque rang ne rassemble qu'un nombre donné de modrones. Si l'un d'entre eux meurt, un modrone du rang inférieur est promu, et la place qu'il laisse vacante est elle-même comblée par un modrone du rang inférieur au sien ; ceci se poursuivant jusqu'à ce que l'on atteigne le rang des monodrones. Comme elles n'ont pas d'inférieures, ces créatures se reproduisent par scission : l'une d'entre elles se divise mystérieusement en deux. Vu sous cet angle, on comprend mieux comment tous les mordons peuvent ne faire qu'un...

Il semble que la promotion se fasse aléatoirement. Dès qu'une place est laissée vacante, on recrute le plus proche modrone du rang immédiatement inférieur. Dans la mesure où les modrones n'ont aucune individualité, il serait stupide de chercher à promouvoir "le meilleur et le plus brillant" ; tous les modrones d'un rang donné sont de parfaits égaux. Une promotion est un événement traumatisant : le modrone choisi subit non seulement un changement de forme radical, mais il acquiert la compréhension d'un monde qui lui était auparavant dissimulé – l'existence d'un rang supérieur. Imaginez le choc qu'éprouve un duodrone, qui ne connaît que les monodrones, les duodrones et les tridrones, en découvrant soudain que ces étranges créatures qui l'entourent sont des tétradrones, et qu'elles font partie de sa propre race ! D'un autre côté, les modrones récemment promus semblent s'adapter instantanément à leur nouvelle forme – c'est généralement l'observateur humain qui est le plus choqué par la transformation.

Vous trouverez ci-dessous la liste des castes de modrones (par ordre décroissant d'importance). Cette liste ne comprend pas de nombres, car aucun érudit n'a encore réussi à établir une charte définitive de l'organisation des modrones. Après chaque nom se trouve une brève description des devoirs de ce rang dans le royaume de Méchanus.

**Primus** : Commandant absolu de tous les modrones

## *Modrones hiérarques*

Secundus :	Vice-rois des 4 quartiers
Tertians :	Juges
Quartons :	Dirigeants des 4 régions des 4 quartiers
Quintons :	Chefs de bureau et archivistes
Sextons :	Généraux des armées modrones
Septons :	Inspecteurs
Octons :	Gouverneurs des 4 secteurs des 4 régions des 4 quartiers
Nonatons :	Superviseurs de la police
Décatons :	Gestionnaires du bien-être des modrones de base

## *Modrones de base*

Pentadrones :	Agents de police chargés de faire respecter la loi
Tétradrones :	Tâches complexes multiples, supervision
Tridrones :	Tâches multiples, supervision mineure
Duodrones :	Tâches complexes
Monodrones :	Travailleurs de base

Le royaume des modrones occupe 64 des roues de Méchanus, appelées secteurs et gouvernées chacune par un octon. Ces secteurs sont eux-mêmes regroupés en 4 régions supervisées par les 16 quartons ; et chaque groupe de 4 régions, appelé quartier, est supervisé par l'un des 4 secundus. Et bien entendu, tout l'ensemble est gouverné par Primus.

Nés de la parthénogenèse, les modrones n'ont pas de famille, de tribu ou de clan. Ils vivent dans des unités comptant un nombre de membres défini et nommées, faute de terme plus approprié, bataillons. Cela peut donner l'impression que les modrones sont des êtres guerriers alors que tel n'est pas le cas – bien qu'ils possèdent des armées qu'il ne faut pas provoquer à la légère.

Certains érudits parmi les moins bien informés affirment qu'aucun modrone n'agit sans avoir reçu d'ordre de ses supérieurs ; mais ce n'est pas exactement vrai. En règle générale, un modrone peut agir et réagir à une situation de lui-même, à condition que la situation en question fasse partie de son domaine de compétence. Ainsi, les monodrones, qui ne peuvent accomplir qu'une seule tâche à la fois, sont effectivement incapables de réagir. Mais lorsqu'ils s'élèvent dans les rangs de la hiérarchie, leur éventail des choix et des réactions s'élargit. Malgré tout, les modrones sont célèbres pour la prévisibilité de leurs réactions.

Il n'est guère surprenant que l'objectif de chaque modrone soit de gérer Méchanus de la façon la plus organisée possible ; mais cela ne se limite pas aux 64 roues du royaume modrone ou même à l'ensemble du plan de Méchanus. S'ils en avaient l'opportunité, les modrones étendraient leur structure rigide à l'univers tout entier. Heureusement pour les autres plans, l'ordre est constamment défié par le chaos, même sur Méchanus. La plus infime imperfection suffisant à perturber l'harmonie que recherchent les modrones, ces derniers ne trouvent guère le temps ni les ressources nécessaires pour partir en croisade dans d'autres royaumes ou d'autres plans.

Les modrones parlent leur propre langage précis et mathématique, mais les duodrones et les modrones de rang supérieur parlent un peu la langue commerciale la plus courante dans tous les plans.

**ÉCOLOGIE** : Les modrones jouent de nombreux rôles sur Méchanus. Ils s'occupent de la maintenance de la sphère, qui à son tour s'occupe de la leur. Ils font la guerre à leurs ennemis et commercent avec leurs voisins. À eux tous, ils constituent une entité sociale vivante. Les rares modrones qui s'aventurent à l'extérieur de leur plan (sur ordre de leurs supérieurs) tentent toujours de faire triompher l'ordre sur le chaos, de faire émerger le sens hors du non-sens. Les modrones ne sont pas totalement inutiles au reste de l'univers. Leur recherche bornée de l'ordre peut être intéressante dans certains domaines. En de rares occasions, un personnage peut engager des modrones pour accomplir une tâche particulière. Ce processus n'est jamais simple, car l'employé potentiel ne peut prendre aucune décision lui-même – il doit d'abord demander l'avis de ses

supérieurs. En règle générale, une requête doit traverser plusieurs rangs avant d'obtenir une réponse.

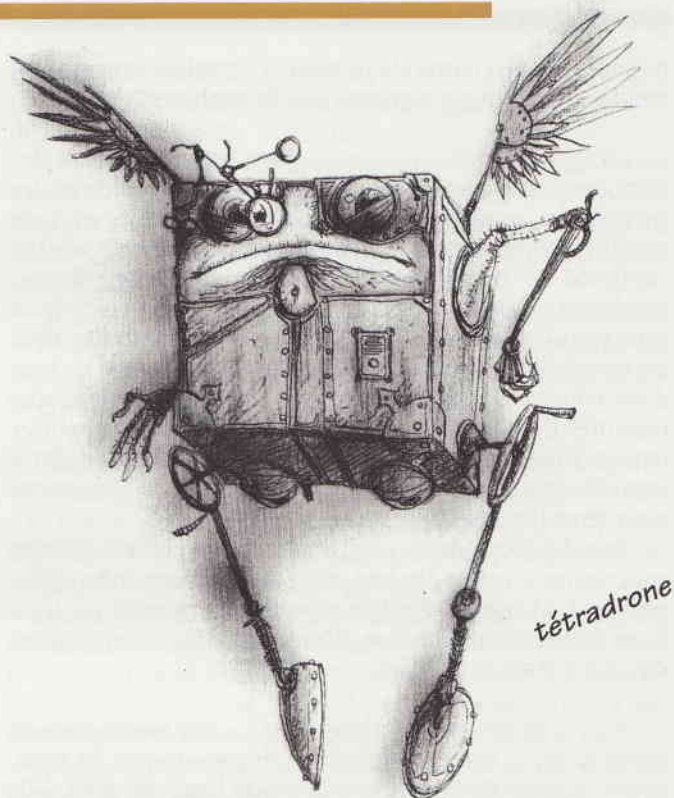
Dans le cas où cette dernière est positive, un magicien peut utiliser un modrone comme bibliothécaire, un marchand comme comptable – bien qu'il faille toujours surveiller le nouvel employé afin de se prémunir contre ses excès de zèle. La compréhension de l'ordre des modrones est bien plus profonde que celle des humains. Ils peuvent ranger des livres par sujet dans une bibliothèque, par ordre alphabétique de la première lettre de leur premier mot dans une autre, et par le numéro de la page dans lequel apparaît le dernier dessin dans une troisième. Ces trois procédés peuvent constituer des clés vitales dans l'ordre général de l'univers modrone. Après tout, ordre n'est pas forcément synonyme d'accessibilité.

Les corps des modrones tués se désintègrent immédiatement, sur Méchanus comme partout ailleurs. On suspecte que les énergies emprisonnées dans la forme mortelle de ces créatures retournent à Méchanus et vont se fondre avec le champ d'énergie du plan – duquel les modrones tirent leur subsistance principale, bien qu'ils mangent de la nourriture physique. Tant qu'ils sont en mesure de puiser de l'énergie dans ce champ, ils peuvent continuer à se diviser et à perpétuer leur race. De fait, on suppose que le seul moyen d'écraser la race des modrones toute entière est de lui couper l'accès au champ d'énergie de Méchanus. Ceci étant pratiquement impossible, il faut se réjouir que les modrones ne soient pas une race agressive. Après tout, qui pourrait tenir tête à une armée dotée d'un seul objectif et se régénérant constamment ?

**MONODRONE (MODRONE DE BASE) :** Ces créatures constituent la majeure partie de la population de Méchanus. Ce sont de petites sphères dotées d'un œil rond, d'ailes et de deux bras/jambes. Les monodrones sont des modrones à fonction unique, assignés à des tâches simples dans les régiments de l'armée modrone. Des milliers de sphères armées d'épieux, de fauchards, d'arbalètes et surtout de leur inébranlable détermination constituent une vision impressionnante lorsqu'elles marchent sur un ennemi.

Les monodrones n'existent que pour leur travail. Ils sont à peine intelligents, incapables de lire ou de parler, mais peuvent comprendre les ordres énoncés dans leur langue raciale (bien qu'ils n'obéissent qu'aux duodrones). Ils ne peuvent exécuter qu'une action à la fois. Dites-leur d'attaquer et ils le font jusqu'à ce qu'il ne reste plus âme qui vive sur le champ de bataille, même si cela signifie qu'ils doivent s'en prendre les uns aux autres une fois l'ennemi exterminé. Ordonnez-leur de garder quelque chose et ils veilleront sans prendre de repos ni de nourriture. Heureusement qu'ils se nourrissent de la substance de l'air qui les entoure ; sans quoi il faudrait leur ordonner de manger chaque jour.

**DUODRONE (MODRONE DE BASE) :** Les duodrones sont des modrones à deux fonctions qui supervisent 12 unités de monodrones ou effectuent des tâches complexes que ces derniers ne peuvent pas exécuter. Ce sont des créatures massives et rectangulaires possédant une grande force.



Comme tous les modrones, ils obéissent avec une loyauté irréprochable aux ordres de leurs supérieurs.

Capables d'interpréter deux ordres à la fois, les duodrones servent dans les armées modrones comme caporaux et sergents, ou en tant que troupes de choc spéciales munies d'armes d'hast ou contondantes. En général, on ne leur donne qu'un seul ordre à la fois, afin de leur laisser une capacité de réaction. Par exemple, si on leur ordonne d'attaquer, les duodrones le font jusqu'à ce qu'ils aient exterminé tous leurs ennemis ; après quoi ils se mettent en quête de nouveaux adversaires plutôt que de se taper dessus mutuellement. Les duodrones possèdent une capacité de communication limitée, mais sont capables de rapporter oralement et clairement le résultat de leurs opérations et de leurs observations. Ils possèdent une infravision qui porte à 27 mètres.

**TRIDRONE (MODRONE DE BASE) :** Les tridrones sont des pyramides à 3 faces dotées de membres pareils à ceux d'une araignée. Ils supervisent des escouades de 12 duodrones, qui à leur tour transmettent les ordres aux monodrones. Les tridrones peuvent mener à bien des projets multi-tâches sans assistance. La plupart du temps, ils reçoivent un ordre général qu'ils divisent eux-mêmes en plusieurs tâches de moindre importance, et font exécuter ces dernières par les duodrones. Dans l'armée modrone, les tridrones servent dans des compagnies spéciales ; ils sont équipés de 3 javelots qu'ils lancent avant de pénétrer dans la mêlée.

Les tridrones sont capables de rapporter leurs actions et leurs observations, et même de planifier des objectifs



mineurs sur le champ de bataille. Ils parlent leur propre langage et la langue commerciale du multivers.

**TÉTRADRONE (MODRONE DE BASE) :** Les tétradrone sont des créatures cubiques qui constituent le rang le plus élevé des travailleurs modrones. Ils servent dans l'armée en tant qu'officiers ; et chaque bataillon modrone comprend une "unité de 12" ne contenant que des guerriers tétradrone. Avec leurs 4 bras, ceux-ci sont capables d'utiliser deux arcs simultanément. Certains possèdent des ailes (qui viennent remplacer une de leurs paire de bras), et sont donc employés pour des missions aériennes. En tant que créatures à 4 fonctions, les tétradrone peuvent rapporter leurs actions et observations, élaborer des plans, réagir à une situation inattendue et prendre les mesures nécessaires pour remédier à cette dernière.

Tous les tétradrone possèdent des perceptions de 50% supérieures à celles des humains, ainsi qu'une infravision portant à 54 mètres. Équipés d'organes sensoriels sur les 6 faces de leur corps cubique, ils ne sont jamais surpris dans des circonstances normales.

**PENTADRONE (MODRONE DE BASE) :** Les pentadrone constituent le rang le plus élevé des modrones de base, parmi lesquels ils agissent en tant que forces de police. Ils servent également d'intermédiaires entre les modrones de base et les hiérarques décatons. Ils reçoivent des instructions de ces derniers et veillent à ce qu'elles soient exécutées par les tétradrone.

En tant qu'êtres à 5 fonctions, ces créatures peuvent communiquer, opérer, superviser, planifier et gérer. Elles peuvent aussi réagir à des situations inattendues. Dans les armées modrones, une douzaine d'entre elles servent chaque régiment en tant qu'unités d'élite ; d'autres commandent les régiments en question.

Pourvus de 5 bras, les pentadrone ressemblent à des étoiles de mer montées sur de petites échasses (leurs jambes). En plus de leurs puissantes attaques de bras et de leur score de Force de 18/00, ils peuvent attaquer à l'aide d'un gaz paralysant, qu'ils émettent sous forme de jet de 60 centimètres de diamètre et de 1,50 mètre de longueur. Toute créature prise dedans doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie, sans quoi elle est immobilisée pour 5 rounds. Les pentadrone peuvent utiliser leur attaque de gaz une fois tous les 5 tours, avec un maximum de 5 fois par jour. Ils peuvent également se servir de leur gaz pour léviter (comme des magiciens de 5<sup>e</sup> niveau).

Les pentadrone peuvent survivre à virtuellement n'importe quel environnement ; ils supportent toutes les températures comprises entre 130 et -40° C sans subir aucun inconvénient. Les attaques de feu, de froid et d'acide portées sur eux subissent une pénalité de -2 par dé de dégâts. Les pentadrone sont immunisés aux illusions et à la magie qui affecte l'esprit, et ne peuvent être blessés que par des armes +1 au minimum.

Leurs perceptions ont une portée double de celles des humains, et ils possèdent une infravision qui leur permet de voir jusqu'à 54 mètres.

**DÉCATON (MODRONE HIÉRARQUE) :** Les décatons sont les administrateurs possédant le grade le plus bas dans la hiérarchie modrone. Ce sont des sphères pourvues de 10 tentacules, montées sur des jambes trapues. Ils veillent au bien-être physique des modrones de base, et représentent le summum de la puissance aux yeux des classes laborieuses. Un décaton est affecté à chaque secteur du royaume, et les 36 autres servent dans l'encadrement des 36 légions de l'armée modrone.

Les décatons possèdent la capacité de lancer des sorts comme un clerc de 10<sup>e</sup> niveau, mais pas celle de repousser les morts-vivants. Ils jouissent également des pouvoirs suivants, qui s'appliquent uniquement aux autres modrones : *soins* (tous les modrones se trouvant dans un rayon de 48 mètres récupèrent 1 point de vie perdu), *guérison des maladies* (dans un rayon de 4 mètres), *guérison au toucher* (sur jusqu'à 10 modrones par round), et *délivrance de la paralysie* au toucher (sur jusqu'à 10 modrones par round). Ils peuvent utiliser ces pouvoirs une fois par round, à raison d'un par round, et à volonté. Curieusement, les pouvoirs en question affectent tous les modrones se trouvant à portée, que le décaton soit en mesure de les percevoir ou non.

Les décatons volent en générant à l'intérieur de leur corps un gaz qui les rend plus légers que l'air. En règle générale, ils n'utilisent cette capacité que pour avoir une vue d'ensemble de la situation lorsqu'ils commandent aux armées modrones.

**NONATON (MODRONE HIÉRARQUE) :** Il existe au moins 81 nonatons identifiés dans la société modrone – peut-être davantage. Ces créatures cylindriques servent de commissaires et d'inspecteurs en chef. Neuf d'entre elles exécutent les ordres donnés par les octons, 64 autres régulent les actions des décatons sur les 64 roues du royaume, et les 8 dernières s'assurent de la loyauté des décatons de l'armée. Chaque nonaton possède 10 lieutenants décatons, qui possèdent eux-mêmes 5 pentadrone pour les servir.

Les nonatons ont la capacité de lancer des sorts comme des clercs de 11<sup>e</sup> niveau, plus les pouvoirs magiques suivants (utilisables à volonté, une fois par round) : *ESP*, *image miroir*, *lenteur*, *toile d'araignée*, *détection du bien/du mal*, *détection des mensonges* et *détection des charmes*. Ils peuvent également utiliser un *mot de pouvoir* : *étourdissement* une fois par jour.

Les nonatons mènent généralement les investigations relatives aux modrones hors-la-loi et s'occupent des invasions de petite taille en provenance d'autres plans. Ils tentent d'abord de déterminer les intentions de l'envahisseur, puis réagissent en fonction.

**OCTON (MODRONE HIÉRARQUE) :** Il existe au moins 64 octons, chacun d'eux administrant l'un des secteurs du royaume modrone et pouvant commander à toutes les armées qui y sont stationnées. Les octons gèrent leur secteur avec beaucoup de rigidité ; ils veillent à ce que les modrones inférieurs obéissent aux règlements, observent les procédures et effectuent des rapports convenables.

Un octon se déplace dans l'air et dans l'eau grâce à un collier circulaire situé au niveau de ses épaules et faisant partie intégrante de son corps. Il fait pénétrer de l'air ou du liquide à l'intérieur, ce qui lui permet de s'élever et de se propulser et lui confère une grande manœuvrabilité. Chacun de ses 8 bras tentacules sont attachés à l'extérieur de son collier.

Les octons peuvent lancer des sorts comme un prêtre de 12<sup>e</sup> niveau, et possèdent les pouvoirs magiques suivants – utilisables une fois par round, à raison d'un par round et à volonté : *marche sur les eaux* (comme l'anneau du même nom), *hâte*, *détection du bien/du mal* et *télékinésie* (poids maximum 3 500 po). Ils sont immunisés aux pouvoirs psioniques.

Chaque octon possède une équipe composée d'un nonaton commandant à un décaton, 5 pentadrones, 16 tétradrone, 81 tridrones, 256 duodrones et 1.728 monodrones qui respectent la hiérarchie normale entre eux. Ces forces entretiennent des tours qui sont des versions de plus petite taille des tours des quartons, des secundus et de Primus, bien qu'ils ne comprennent pas qui a pu bâtir ces structures.

**SEPTON (MODRONE HIÉRARQUE)** : Les septons sont des administrateurs qui maintiennent l'ordre et veillent à ce que les modrones inférieurs obéissent aux règlements. Sept d'entre eux servent chaque sexton assigné aux quintons. Les septons se déplacent dans tout le royaume pour faire leur travail d'inspecteurs et d'examineurs des travaux et rapports ; ils sont chargés de transférer les informations en provenance des régions mitoyennes aux tours qui les chapeautent.

Ils ont une forme humanoïde pourvue d'une grosse tête chauve, et possèdent un collier d'épaules semblable à celui des octons mais plus petit. Bien qu'insuffisant pour leur permettre de s'élever dans les airs, celui-ci leur permet néanmoins de se déplacer sous l'eau.

Afin qu'il puisse assumer correctement ses fonctions, chaque septon possède 7 sens qui fonctionnent continuellement : la vue, l'ouïe, le toucher, l'odorat, le goût, l'ESP (portée de 9 mètres) et la *détection de la magie*. Les septons sont également de puissants jeteurs de sorts, puisqu'ils possèdent les capacités d'un prêtre de 13<sup>e</sup> niveau et celles d'un magicien de 12<sup>e</sup> niveau.

Comme tous les hiérarques qui ne possèdent pas de capacités psioniques, les septons sont complètement immunisés aux effets de celles-ci.

**SEXTON (MODRONE HIÉRARQUE)** : Les sextons jouent plusieurs rôles dans la société modrone. Tout d'abord, ils sont les généraux des 36 armées modrones. Deuxièmement, 6 d'entre eux sont attachés à chacune des roues du royaume, où ils prolongent la chaîne de commandement. Six autres servent à la tour de Primus, bien qu'ils ne soient pas conscients de l'existence de ce dernier. Il existe indubitablement d'autres sextons, bien que personne n'ait jamais recensé les postes qu'ils occupent.

Les sextons sont des humanoïdes pourvus de 6 bras – deux bras humains possédant 6 doigts chacun et 4

tentacules dotées de griffes acérées –, ainsi que d'une paire de minces ailes fixées sur leurs omoplates et qui se déploient comme des éventails.

Les sextons peuvent lancer des sorts comme un prêtre de 14<sup>e</sup> niveau, mais ils ne possèdent pas de pouvoirs magiques spéciaux autres que ceux communs à tous les hiérarques. Ils sont immunisés à toutes les attaques psioniques.

Il y a 75% de chances pour qu'un sexton donné soit accompagné par sa garde personnelle comprenant un septon, deux octons, 3 nonatons, 5 décatons et 25 pentadrones tous fanatiquement dévoués.

**QUINTON (MODRONE HIÉRARQUE)** : Les quintons sont les chefs de bureau et les archivistes de Méchanus. Chacun d'eux a un assistant sexton, 7 septons et un octon. Chacun des secteurs et chacune des tours de quartier comporte un bureau, et celle de Primus en comporte 5.

Les quintons sont des humanoïdes grands et robustes dotés de 4 bras flexibles rattachés à leurs épaules. Leur queue préhensile leur sert de cinquième bras. Ils possèdent une paire d'ailes similaires à celles des sextons, et un diamant incrusté dans leur front témoigne de leur rang.

Les quintons sont capables de lancer un sort de *connaissance des légendes* de la même façon que si son objet se trouvait à portée (en 1d4 rounds). Ils peuvent *détecter le bien/le mal* à volonté, et lancer des sorts comme un clerc de 15<sup>e</sup> niveau.

**QUARTON (MODRONE HIÉRARQUE)** : Les quartons administrent les 16 secteurs du royaume modrone et supervisent les opérations des bureaux, des gouverneurs de secteurs et des unités militaires attachées à leur région. Chacun d'eux possède une équipe composée des hiérarques sous ses ordres, plus 36 pentadrones qui font office de gardes du corps (et auxquels on ne peut qu'ordonner de garder la chose qu'ils voient à la place du quarton).

Les quartons sont des humanoïdes de 4 mètres de haut possédant 4 bras et des ailes en éventail. Ils peuvent lancer des sorts comme un prêtre de 16<sup>e</sup> niveau.

**TERTIAN (MODRONE HIÉRARQUE)** : Les 9 tertians sont chargés de mettre à l'épreuve, de juger et de condamner toutes les créatures du royaume modrone. Ils supervisent les quartons et statuent sur tous les crimes commis contre la rigide orthodoxie de Méchanus. Pour la majeure partie de la population modrone, les tertians sont des créatures étranges – les juges impartiaux ultimes. S'ils doivent juger le cas d'un duodrone, celui-ci ne peut que s'imaginer (si tant est qu'il en soit capable) que le tertian est une sorte de manifestation incompréhensible de la logique suprême – un "super-tridrone", en quelque sorte.

La plupart des jugements portent sur le cas des drones hors-la-loi, c'est-à-dire de tous ceux qui s'écartent de l'ordre établi. De plus, les tertians transmettent les ordres des secundus, auxquels ils font leurs propres rapports.

Les tertians ont l'air à peu près humains, si ce n'est qu'ils mesurent 4 mètres, que leur crâne chauve s'orne d'une paire de cornes, et qu'ils possèdent une queue



préhensile qui se termine comme une masse. Toute créature touchée par la masse en question doit effectuer un jet de sauvegarde contre la paralysie avec une pénalité de -4 ; si elle le rate, elle reste paralysée jusqu'à ce que le tertiaire la relâche. De plus, les tertiaires peuvent lancer des sorts comme un clerc de 17<sup>e</sup> niveau et un magicien de 20<sup>e</sup> niveau. Comme les autres hiérarques, ils sont immunisés aux attaques psioniques.

**SECUNDUS (MODRONE HIÉRARQUE) :** Les 4 secundus, vice-rois des quartiers, sont les dirigeants virtuels de Méchanus, puisqu'ils ne doivent de comptes qu'à Primus. Chacun d'eux possède une équipe composée de deux tertiaires, qui commandent eux-mêmes aux autres hiérarques de rang inférieur.

Les secundus sont des humanoïdes incroyablement grands et minces au visage allongé et aux yeux profondément enfoncés. Ils lancent des sorts comme un clerc de 18<sup>e</sup> niveau et un magicien de 20<sup>e</sup> niveau. S'ils obtiennent sur leur jet d'attaque un résultat supérieur de 5 ou plus à leur valeur pour toucher, leur victime est étourdie jusqu'à ce qu'ils choisissent de la relâcher – à moins que la victime en question ne possède un statut demi-divin ou supérieur.

Les secundus vivent dans de grandes tours-cités à proximité du centre de leur quartier. Ils sont en harmonie les uns avec les autres, excepté durant les rares périodes troublées au cours desquelles il faut choisir un nouveau Primus (voir ci-dessous).

**PRIMUS (LE SEUL ET L'UNIQUE) :** Primus est le dirigeant de tout le royaume modrone. Il est le seul capable d'appréhender toute la structure de sa race, puisqu'il trône en son sommet. De là, il décide de ce qu'est l'ordre, rédige les lois et établit les règlements. Tous les autres modrones n'existent que pour exécuter ses plans et obéir à ses règles. Tout modrone qui manque à son devoir est déclaré hors-la-loi et condamné en conséquence.

Primus est un être énorme qui se dresse au-dessus d'un bassin d'énergie situé dans la partie centrale de sa grande tour, au centre de Méchanus (bien qu'il puisse également prendre l'apparence d'un humain androgyne). Dans sa forme géante, ses mains sont invisibles, car l'une d'elles est baignée de reflets aux couleurs de l'arc-en-ciel, et l'autre est recouverte de nuages d'un noir d'encre.

À l'intérieur de Méchanus, Primus possède le statut de puissance majeure ; mais il est possible qu'il meure – dans des conditions quasiment impossibles à réunir. Il se soucie uniquement des modrones. Il n'envoie pas d'avatars sur les autres plans et ne prend jamais part aux querelles et conflits des autres puissances planaires. Tous les modrones qui possèdent des pouvoirs cléricaux les tirent directement de lui.

La mort de Primus ne brise pas les liens qui unissent les modrones les uns aux autres ; la place laissée vacante est tout simplement confiée à l'un des secundus. Mais ce processus crée généralement des remous – car privée de Primus, la société modrone laisse pénétrer le chaos en son sein. Certains érudits ont (à tort) interprété le chaos en question comme une guerre civile. Le premier acte du

nouveau Primus est donc de restaurer l'ordre parmi les siens – ce qui peut prendre un certain temps.

## LES HORS-LA-LOI

Même dans un monde parfait, il existe des désordres ; et parfois ces derniers frappent au cœur de la société modrone. Lorsque cela se produit, un modrone peut devenir hors-la-loi. Cette situation se rencontre généralement chez les modrones de base, bien qu'elle puisse aussi affecter certains hiérarques (mais aucun parmi les quaterns ou les hiérarques supérieurs). Les modrones hors-la-loi ne se conforment pas aux souhaits et aux directives de Primus ; ils enfreignent la loi, désobéissent aux ordres et deviennent parfois violents. Ils sont traqués par les autres modrones – la plupart du temps, par des pentadrones eux-mêmes commandés par des nonatons.

Une fois capturé, un hors-la-loi est jugé et condamné en fonction des lois de Primus. Pour un modrone de rang très bas, cette épreuve constitue une série d'événements très déroutants : des êtres étranges (les modrones hiérarques) décrivent les crimes qu'il a commis et la punition qui va lui être appliquée. On peut comparer cette situation au jugement d'un mortel impuissant par des anges ; et de nombreux érudits aimeraient savoir comment la théologie modrone s'accommode de tout ceci.

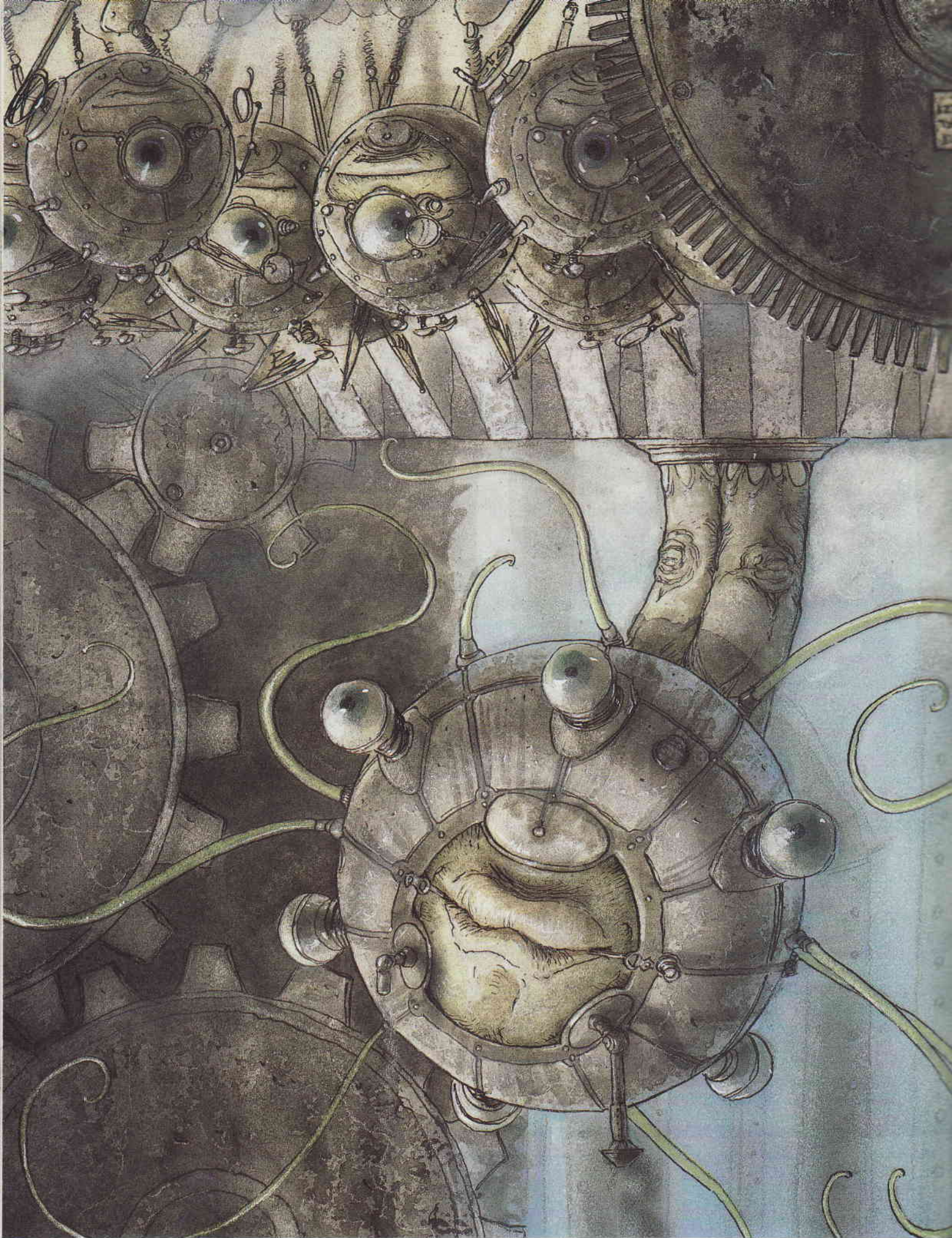
## LES ARMÉES MODRONES

Il existe 36 grandes armées dans le royaume des modrones, chacune constituant une puissante force de frappe. Chacune des 16 régions du plan possède sa propre armée, et les secundus en possèdent deux chacun en plus de leurs forces régionales. Les tertiaires en possèdent 3 qui les aident à faire régner la loi et à appliquer les sentences. Les 9 dernières armées sont stationnées à l'extérieur de la tour de Primus et servent de force de réserve en cas de besoin.

Chaque armée est commandée par un sexton et se compose de 4 corps. Chaque corps est commandé par 40 pentadrones en relation télépathique avec leur général sexton, et se compose de deux divisions commandées par 20 pentadrones. Chaque division se compose de 4 brigades commandées par 10 pentadrones. Chaque brigade se compose de 4 régiments commandés par 5 pentadrones, lesquelles constituent l'unité tactique de base. Chaque brigade comprend 70 officiers, 192 sous-officiers, 252 messagers et 2.628 soldats, soit un total de 3.142 modrones.

Un régiment se compose de deux bataillons plus une escouade de messagers ailés monodrones et une escouade spéciale de pentadrones. Chaque bataillon est commandé par 4 tétradrones et se compose de 6 compagnies de monodrones, deux compagnies de duodrones, une compagnie spéciale de tridrones, une escouade de tétradrones et une autre escouade de messagers. Les 8 compagnies régulières sont chacune divisées en deux ailes et un poste de commandement. Chaque compagnie se compose de 12 escouades et 3 officiers. Une escouade compte 12 soldats et un sous-officier de même type. Les unités spéciales de messagers, les "troupes de choc" et autres peuvent être rattachées au poste de commandement des brigades, des divisions et des corps.







# NIC'EPONA

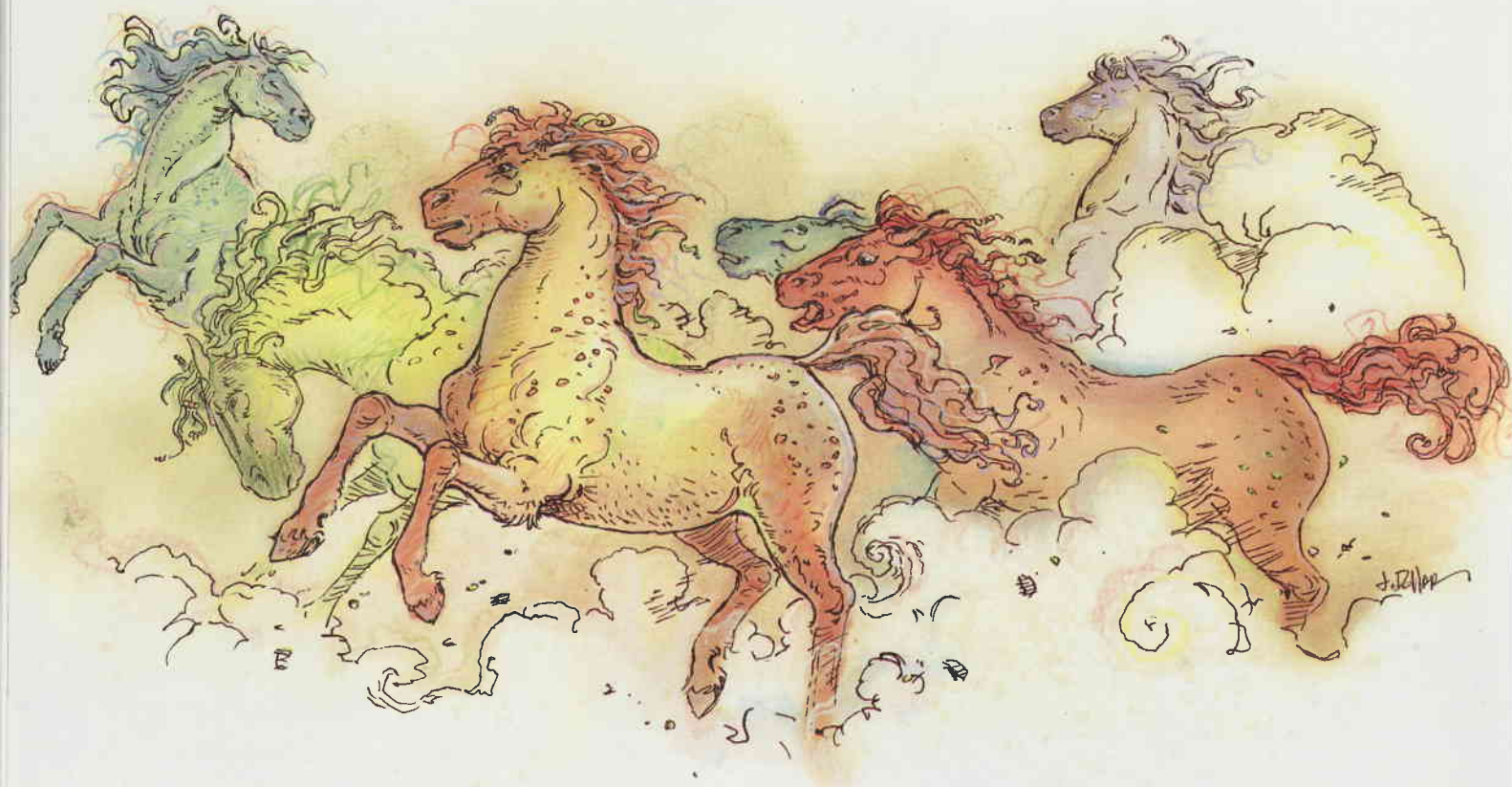
CLIMAT/TERRAIN :	N'importe quel plan
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire ou troupeau
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Herbivore
INTELLIGENCE :	Exceptionnelle (15-16)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre

NOMBRE :	1 ou 5d10
CLASSE D'ARMURE :	2
DÉPLACEMENT :	24
DÉS DE VIE :	7
TACO :	13
NB D'ATTAQUES :	3 (sabot/sabot/morsure) ou 1 (ruade arrière)
DÉGÂTS/ATTAQUE :	1d8/1d8/1d4 ou 3d8
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE MAGIQUE :	30%
TAILLE :	G
MORAL :	Champion (15)
VALEUR EN PX :	2.000

Les nic'Epona, également connues sous le nom de filles d'Epona, sont parmi les rares créatures capables de se déplacer entre les plans à volonté. La rumeur affirme qu'elles sont les descendantes de la déesse-cheval Epona, et que c'est de cette dernière qu'elles tiennent leur pouvoir. Elles sont les défenseurs de son royaume, Tir nan Og (en Outreterre), et déferlent en vagues massives sur ceux qui le menacent.

Les nic'Epona ressemblent à des chevaux ordinaires, bien que la lueur d'intelligence au fond de leurs yeux indique clairement qu'elles n'ont rien d'un animal de base. Leur robe peut être de n'importe laquelle des couleurs de l'arc-en-ciel (on raconte que certaines sont au-delà du violet le plus foncé ou du rouge le plus brillant) ; et elles possèdent la capacité innée d'en changer à volonté. Mais en général, elles adoptent leur couleur (ou combinaison de couleurs) favorite et n'en changent plus.

**COMBAT :** En tant que défenseurs du royaume d'Epona, les nic'Epona sont des adversaires redoutables au combat. Chacune d'elles utilise ses sabots pointus pour frapper avec la force d'une hache de bataille, et ses puissantes dents pour mordre systématiquement toute



créature qui s'approche sans permission. Si l'un de ses adversaires se trouve derrière elle, une nic'Epona peut choisir de lui asséner une ruade arrière en renonçant à toutes ses autres attaques pour le round en cours. Une nic'Epona attaque comme si son corps tout entier était une arme +2, ce qui lui permet de toucher les créatures ne pouvant être blessées que par des armes magiques ou en argent. Notez qu'elle ne bénéficie pas d'un bonus au toucher ou aux dégâts, mais simplement de la capacité de frapper les créatures sus dites.

Un groupe de 20 nic'Epona au minimum peut tenter de créer une charge propre à submerger ses ennemis. La charge mesure 20 mètres de large et au moins deux nic'Epona de profondeur (une tous les 2 mètres). Chaque tranche de 10 nic'Epona supplémentaire élargit la charge de 20 mètres ou d'un rang. Les nic'Epona chargent sans peur et n'ont jamais besoin d'effectuer de test de moral pour une ruée. Elles ont besoin de 50 mètres d'élan pour acquérir une vitesse convenable ; au-delà, toute créature se trouvant sur leur chemin subit 10d6 points de dégâts par round pendant un nombre de rounds égal à leur nombre de rangs divisé par 4 (arrondissez à l'entier supérieur). Par exemple, s'il y a 3 rangs de nic'Epona, toute créature se trouvant sur leur chemin subit 10d6 points de dégâts pendant un round seulement. Mais s'il y en a 8, toute créature se trouvant sur leur chemin subit 10d6 points de dégâts pendant 2 rounds. Les victimes ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour n'encaisser que la moitié des dégâts.

Les nic'Epona possèdent également des défenses impressionnantes. Elles ne peuvent être blessées que par des armes +2 au minimum, ou par des créatures dont les capacités innées leur permettent de frapper comme des armes +2 (ainsi qu'elles le font elles-mêmes). De plus, elles sont complètement immunisées aux sorts de *charme*, et se rendent compte lorsque quelqu'un tente d'utiliser la magie pour gagner leur confiance. Même les objets magiques qui charment les animaux n'ont aucun effet sur elles, car elles ne sont pas des chevaux ordinaires. Cette immunité étant peu connue, les nic'Epona prennent plaisir à faire semblant de succomber aux effets de *charme*, puis à abandonner celui qui s'en est servi sur un plan hostile (et généralement en mauvaise posture).

En outre, les nic'Epona peuvent changer de plan à volonté (de la même façon qu'avec un sort de *changement de plan*) en effectuant seulement quelques pas. Elles peuvent se rendre en n'importe quel point des Plans Extérieurs qu'elles ont déjà visité, bien que les royaumes des puissances hostiles vis-à-vis d'elles leur soient généralement fermés (sauf invitation spéciale). Si elle ne souhaite pas se battre, une nic'Epona recule de quelques pas, charge son adversaire et change de plan juste avant l'impact, ne laissant derrière elle qu'un reflet aux couleurs d'arc-en-ciel qui s'estompe au bout de quelques secondes. Lorsqu'elle active ce pouvoir, ses sabots se mettent à briller d'une flamme pourpre.

Enfin, les nic'Epona sont capables de garder leur équilibre et de marcher sur n'importe quelle surface (eau, sables mouvants, air, etc.). Leurs sabots créent une chaussée momentanée sur laquelle elles galopent, donnant l'impression qu'elles volent, courent sur l'eau ou effectuent tout autre déplacement impossible. Les nic'Epona peuvent même galoper sur des surfaces verticales, effectuant d'un simple pas la transition entre le plan horizontal et le plan vertical (ce qui peut être assez déconcertant pour un cavalier manquant de pratique...). Les nic'Epona peuvent activer cette "chaussée volante" pendant un tour par heure ; lorsqu'elles le font, leurs sabots se mettent à briller d'une flamme bleue. Aucune autre créature qu'une nic'Epona (et son cavalier) ne peut utiliser la chaussée.

**HABITAT/SOCIÉTÉ :** Bien qu'elles semblent être des créatures solitaires, les nic'Epona se rassemblent en grands troupeaux dans le royaume de Tir nan Og. Elles peuvent voyager librement entre les plans, mais elles considèrent Tir nan Og comme leur foyer parce qu'il est celui de leur divinité Epona. Lorsqu'elles sont chez elles, elles ne prêtent guère attention à tous les voyageurs planaires, les primaires et les suppliants qui leur réclament des faveurs ou leur demandent de les transporter sur un autre plan. Jouissant de leur compagnie mutuelle, elles n'ont que faire de celle des mortels ordinaires. Elles ne dérogent à cette règle que pour ceux qu'elles considèrent comme des amis, ou envers lesquels elles ont contracté une dette d'honneur.

**ÉCOLOGIE :** Les nic'Epona sont toutes des femelles, malgré les rumeurs persistantes concernant l'existence de spécimens mâles. Elles résultent de l'union d'une nic'Epona avec un équidé (cheval, pégase ou licorne). Si le fruit de cette union est une femelle, c'est une nic'Epona ; si c'est un mâle, il est de la même race que son père. Le troupeau se montre extrêmement protecteur vis-à-vis de ses poulains et s'oppose massivement à quiconque tente d'en voler un — quitte à poursuivre le mécréant à travers les plans si nécessaire.

Ceux qui veulent chevaucher une nic'Epona doivent lui apporter des présents délicats et la flatter de mots bien choisis, puis gagner sa confiance afin qu'elle accepte de les transporter — une fois, et une fois seulement — vers la destination de leur choix. Si son cavalier fait quoi que ce soit qui remette en cause la confiance établie, la nic'Epona peut facilement le déposer dans quelque plan hautement inhospitalier. Baator est l'un des arrêts favoris des nic'Epona encombrées de cavaliers indignes.

Si la nic'Epona est particulièrement bien traitée, ou qu'elle apprend à respecter son cavalier, elle peut autoriser celui-ci à lui donner un nom. Après quoi, elle répondra au nom en question (traitez-le comme une convocation) jusqu'à 3 fois — ou plus, à l'appréciation du MD ; mais 3 fois est déjà un nombre élevé. Elle arrivera en 1d10 rounds, galopant à travers plans pour soustraire son ami au danger qui le menace.



# QUÊTEUR ASTRAL

CLIMAT/TERRAIN :	Plans Extérieurs
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Aucun
INTELLIGENCE :	Aucune
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre
<hr/>	
NOMBRE :	4d6
CLASSE D'ARMURE :	10
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	2
TACO :	19
NB D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS/ATTAQUE :	1d6
ATTAQUES SPÉCIALES :	Toutes ses cibles sont CA 5
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE MAGIQUE :	50%
TAILLE :	M
MORAL :	Sans peur (19)
VALEUR EN PX :	175

Les quêteurs astraux sont la plaie des voyageurs planaires dans le vide argenté. Ce sont des enveloppes dépourvues d'esprit, dotées d'une forme humanoïde et créées par les pensées concentrées ou traumatisées de personnages du Plan Primaire dans le Plan Astral. Une mort violente, l'emploi de sorts destructeurs sur le Plan Astral et les combats astraux aboutissent souvent à la création de quêteurs. Dans la plupart des cas, le créateur n'est pas conscient du résultat de ses actions, et le quêteur lui-même arrive à l'existence sans aucune malice ni arrière-pensée.

Poussés par leur lien passé avec les êtres matériels, les quêteurs astraux sont obsédés par l'idée de trouver un corps à posséder. Pendant leur errance dans le Plan Astral, ils repèrent les points faibles de la trame cosmique qui relie le Plan Astral à tous les autres, et se rassemblent en ces points en attendant que les fils soumis à tension deviennent colinéaires — de façon à ce qu'ils puissent passer dans un autre monde. Ces "déchirures" de la trame planaire existent à l'état naturel, mais peuvent aussi être créées aux endroits où les voyageurs astraux entrent et ressortent du Plan Astral. Dans ce cas, leur existence n'est que temporaire (1d6 rounds). Les quêteurs astraux se rassemblent également près des moires qui mènent au Plan Primaire et aux Plans Extérieurs ; mais ils sont incapables de les traverser à moins qu'un être planaire ne les y précède.

**COMBAT :** Dès qu'un quêteur astral a réussi à se faufiler dans un autre monde, ou dès qu'il rencontre une créature planaire dans le Plan Astral, il s'efforce de l'attaquer. Il se montre généralement assez difficile en matière de proie : seuls les humanoïdes vivants lui conviennent vraiment. De plus, les personnages originaires du Plan Primaire sont immunisés à la plupart des attaques lorsqu'ils se trouvent

dans le Plan Astral, leur corde d'argent agissant en quelque sorte comme un bouclier. Par contre, les personnages des Plans Intérieurs et Extérieurs (qui ne possèdent pas de corde d'argent dans le Plan Astral) ne sont absolument pas protégés.

On peut attaquer un quêteur astral soit physiquement, soit à l'aide de sorts qui infligent des dégâts. Bien que les armes semblent passer au travers de son corps fantomatique, elles lui causent des dégâts bien réels. Par contre, un quêteur astral possède une résistance à la magie de 50%, et ne peut être blessé que par des armes +1 au minimum. S'il tombe à 0 point de vie, sa volonté d'exister est brisée, et il se dissipe en un nuage de vapeur inoffensive.

Un quêteur astral s'attaque à la psyché de sa victime, qui est systématiquement considérée comme possédant une CA de 5 en la matière. Seuls les anneaux de protection et les bonus de Sagesse peuvent altérer cette CA de base. La créature attaque avec ses griffes fantomatiques, car elle doit toucher sa victime. Cet assaut peut être bloqué psioniquement de la même façon qu'une excitation du ça. S'il ne l'est pas, il produit une sorte de coup de fouet psychique sur l'esprit de la victime.

Tous les dégâts infligés par le quêteur astral sont purement mentaux, bien que l'esprit de la victime crée un sentiment de douleur qui donne à celle-ci l'impression d'une attaque physique. Mais ces blessures mentales guérissent rapidement — au rythme de 1d8 points par tour. Néanmoins, l'offensive du quêteur est très réelle. S'il porte un coup fatal, c'est-à-dire s'il fait tomber sa victime à 0 point de vie ou moins, cette dernière tombe dans le coma tandis qu'il entre dans son corps, détruit sa psyché et la tue. Les dégâts infligés par un quêteur astral peuvent s'ajouter à des dégâts originaires d'une autre source. Mais si c'est une autre créature qui porte le coup fatal, le quêteur ne peut pas prendre possession du corps.

Si un quêteur astral réussit à prendre possession d'un corps, il détruit l'esprit et la personnalité de sa victime. Il acquiert ses capacités physiques et son total de points de vie (car tous les points de dégâts qu'il lui a infligés guérissent instantanément), mais pas son caractère. Il est toujours dominé par l'intense émotion qui a entraîné sa création : rage, peur, détermination, etc. Le corps nouvellement possédé peut émettre des sons reflétant son état émotionnel, mais il est incapable de parler. Toutes les connaissances (sorts compris) et connaissances du personnage sont perdues.

**HABITAT/SOCIÉTÉ :** Jusqu'à ce qu'ils s'emparent d'un corps, les quêteurs astraux ne vivent pas. Ils ne sont que des masses d'émotions déconnectées de tout. Une fois qu'ils ont pris possession d'un corps, leur premier souci est de recréer l'atmosphère ayant entraîné leur création. Ainsi, un quêteur né de la terreur d'un magicien face à des githyanki tentera perpétuellement de créer une atmosphère de terreur autour de lui ; il pensera que cette émotion constitue la nature véritable du multivers.



Mais les quêteurs astraux apprennent vite dès lors qu'ils résident dans un esprit ayant déjà été formé. Le langage et les compétences diverses leur reviennent rapidement – en l'espace de quelques heures –, et le réapprentissage de la plupart des autres choses ne leur prend que le quart du temps normal. Ils peuvent même regagner les niveaux et les capacités de classe du personnage dont ils ont pris le corps. Par contre, les souvenirs et les expériences de celui-ci sont perdues à tout jamais – comme s'il souffrait d'amnésie permanente. Le quêteur répond au nom de sa victime, et peut même adopter une partie de son identité ; mais il ne se débarrassera jamais de ses obsessions, et ne gagnera pas non plus de nouveaux niveaux d'expérience.

**ÉCOLOGIE :** Les quêteurs astraux ne possèdent pas de substance physique jusqu'à ce qu'ils s'emparent d'un corps. Ils peuvent être exorcisés ; mais comme ils ont totalement détruit la psyché originale du corps qu'ils habitent, le propriétaire de celui-ci ne pourra être ressuscité ou rappelé à la vie qu'au moyen d'un sort de *souhait*. Si le quêteur astral est bouté hors du corps qu'il occupe, celui-ci n'est plus qu'une coquille vide d'essence vitale, qui risque de constituer une invitation ouverte à la possession par des démons (ou autres créatures incorporelles à la recherche d'une forme physique à dominer).

On raconte que certains voyageurs planaires retournent chez eux complètement amnésiques, et continuent à mener une existence de handicapés mentaux auprès de leur famille et de leurs amis. Ce n'est généralement que bien plus tard, lorsqu'ils entrent par hasard en contact avec un érudit, que les proches de la victime découvrent la vérité.





# RAT-CRÂNE

CLIMAT/TERRAIN :	Plans Extérieurs
FRÉQUENCE :	De peu commun à très rare
ORGANISATION :	Meute
CYCLE ACTIF :	Obscurité
RÉGIME :	Charognard
INTELLIGENCE :	De faible à supra-géniale (5-20)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre mauvais

NOMBRE :	1d100
CLASSE D'ARMURE :	6
DÉPLACEMENT :	15
DÉS DE VIE :	1
TACO :	19
NB. D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS/ATTAQUE :	1d4
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Variable
TAILLE :	Mi (15 cm de long)
MORAL :	Agité (7)
VALEUR EN PX :	65 PX chaque

Le passage suivant est extrait des rêves de Bilfar le Devin, qui pensait que les secrets échappaient à leur propriétaire pendant le sommeil de celui-ci :

Une minuscule forme se tortillait dans un coin de mon cerveau, et je rêvai de ses paroles. J'avais surpris les secrets d'une créature appelée le vishkar, qui tenait le discours suivant :

*Craignez-moi. Redoutez mon arrivée. Ce que les autres savent de moi n'est qu'un masque derrière lequel se dissimule ma formidable puissance. Ils me prennent pour cette vermine, ces rats dont le cerveau émet une lueur bilieuse. Ils ne savent pas ce que je vois au travers des milliers d'yeux de mon corps. Je vis parmi eux, et ils ne me voient pas.*

Je me réveillai avec l'image d'un rat-crâne – de ceux que l'on rencontre généralement dans les coins sombres des villages en proie à la peste – gravée dans mon esprit. C'était la créature de mon rêve, et pourtant ça ne l'était pas. Peut-être en rêverai-je de nouveau une prochaine nuit...

Et de fait il en rêva de nouveau, mais ne vécut jamais assez longtemps pour publier ses secrets volés. Un mois après avoir écrit ces mots, il était mort. Peut-être avait-il surpris un autre secret ténébreux dans ses rêves ; car ses serviteurs le retrouvèrent un matin vidé de son sang par une centaine de minuscules blessures.

**COMBAT :** Bien que dangereux et répugnant, le rat-crâne n'est pas une créature agressive. Comme la plupart des



vermines, il préfère la fuite ou l'embuscade plutôt que l'attaque ouverte. Et de fait, il est particulièrement doué en matière d'embuscade.

Les rats-crâne se déplacent généralement en meutes de 10 créatures ou plus. Ils se dissimulent dans les ordures ou dans les fissures des murs jusqu'à ce qu'une victime s'approche suffisamment. Ils se jettent alors sur elle tous ensemble. Mais s'ils ne peuvent pas la tuer ou la mettre hors d'état de riposter en quelques rounds, ils rompent le combat et s'éparpillent dans toutes les directions – coupant court à toute tentative de poursuite. Mais cette tactique n'est guère différente de celle des autres vermines ; ce n'est pas elle qui rend les rats-crâne si dangereux, mais bien plutôt leur particularité mentale.

Individuellement, les rats-crâne ne sont que des charognards intelligents – mais ils ne se promènent que rarement seuls. Ils sont une multitude et une seule créature à la fois, car ils possèdent une sorte d'esprit collectif. Chaque rat-crâne est automatiquement en contact télépathique avec tous ceux de ses semblables se trouvant dans un rayon de 3 mètres ; ce qui leur permet non seulement de partager leurs pensées, mais aussi d'additionner leurs capacités mentales – chaque groupe de 5 rats-crâne en contact les uns avec les autres génère 1 point d'Intelligence. Ainsi, 1 à 5 rats ont seulement une Intelligence animale (1) ; 6 rats sont semi-intelligents (2). Cinquante rats se trouvant à proximité possèdent l'Intelligence d'un humain moyen (10) ; et 100 rats, une Intelligence absolument effrayante (20) ! En théorie, il n'existe pas de limite aux capacités mentales des rats-crâne ; mais on n'a jamais vu de meute possédant une Intelligence supérieure à 20. Peut-être la surpopulation entraîne-t-elle une perception métaphysique, permettant à ces créatures d'accéder à un plus haut niveau d'existence – ou peut-être ne déclenche-t-elle qu'une soudaine baisse démographique.

Une haute Intelligence est source de grands pouvoirs, comme indiqué dans la table ci-dessous. Les capacités inscrites en couleur s'appliquent au niveau indiqué et à tous les niveaux supérieurs. Les sorts peuvent être utilisés une fois par jour. Par exemple, un groupe de rats possédant une Intelligence de 7 peut utiliser un sort de magicien de niveau 1 chaque jour.



INTELLIGENCE	CAPACITÉ
1-6	Standard
7	1 niveau de sort de magicien
8	2 niveaux de sorts de magicien
9	Explosion mentale, 1/3 rd
10	3 niveaux de sorts de magicien
11	4 niveaux de sorts de magicien
12	Explosion mentale, 1/2 rd
13	5 niveaux de sorts de magicien
14	6 niveaux de sorts de magicien
15	Explosion mentale, une fois par round
16	Immunité aux gaz
17	Immunité au froid
18	Résistance à la magie 10%
19	Résistance à la magie 40%
20	Résistance à la magie 70%

L'esprit collectif des rats-crâne leur confère également des avantages défensifs. Tout d'abord, lorsque vous calculez les dégâts des sorts qui affectent une zone, traitez le nombre de dés de vie total des créatures comme un fonds commun. Par exemple, lancer une *boule de feu* à 8 DV sur une horde de 30 rats n'en détruira que 8 s'ils ratent leur jet de sauvegarde, et 4 s'ils le réussissent. En d'autres termes, ignorez le nombre de points de vie individuels des rats pour les effets de zone. Ensuite, les rats effectuent leurs jets de sauvegarde comme s'ils étaient une créature possédant un nombre de dés de vie égal à leur score d'Intelligence. Dans l'exemple ci-dessus, 30 rats ont une Intelligence de 6, et effectuent donc leur jet comme une créature à 6 DV.

La nature communautaire de leur Intelligence constitue la force des rats-crâne, mais aussi leur faiblesse. Lorsque les membres d'une meute sont tués ou s'éparpillent, leur Intelligence retombe immédiatement, et ils perdent tous les pouvoirs spéciaux que leur conférerait leur esprit collectif. Ce dernier, en revanche, est hautement résistant aux attaques mentales. Un groupe de rats-crâne possédant une Intelligence de 5 ou plus est immunisé aux sorts de *sommeil*. Si certains de ses membres tombent sous le contrôle d'une créature, les autres se dépêchent de couper leur lien télépathique avec eux. C'est pourquoi les sorts de *suggestion* et de *charme-monstres* ne peuvent affecter qu'un seul rat à la fois (bien que celui-ci bénéficie du jet de sauvegarde collectif).

**HABITAT/SOCIÉTÉ :** Les notes de Bilfar se poursuivent ainsi :

Les secrets du vishkar s'échappent la nuit, et m'arrivent prêts à examiner. Je ne saurais dire d'où ils viennent – ils comprennent trop d'images de trop d'endroits –, mais ils contiennent une sorte de fil conducteur, une veine verte qui les relie au maître qui vole les secrets des autres. Je suis forcé de supposer que le vishkar est un agent d'Ilseine, le grand dieu-cerveau des Illithids. Vishkar est à la fois les yeux et les oreilles de son seigneur, et rassemble des informations pour servir cette puissance vorace. Des milliers d'yeux enregistrant des milliers d'images à la fois.

Pris de curiosité, je me suis enquis auprès des voyageurs et des maîtres de caravane de la propagation des rats-crâne. J'en ai vu moi-même à Sigil, et je me suis laissé dire qu'ils n'étaient pas peu fréquents dans les Plans Inférieurs.

Je me suis vu dans mes propres rêves en train de poser et de reposer toujours les mêmes questions. Et je rêve aussi que des meutes entières sont à ma recherche. Sont-ce des visions de mon esprit, ou des secrets que j'ai captés une fois de plus ? Ici, même ma philosophie est impuissante à répondre ; mais je pense qu'il vaudrait mieux que je prenne des précautions.

**ÉCOLOGIE :** Les rats-crâne ont un régime légèrement plus carnivore que celui des rats normaux. L'étendue et l'objectif de leur puissance sont soigneusement tenues secrets ; et ceux qui les découvrent sont immédiatement condamnés à une mort rapide mais épouvantable.



# SUPPÔT DE SETH

CLIMAT/TERRAIN :	Baator
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Hierarchie
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Élevée
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Loyal mauvais

NOMBRE :	1d20
CLASSE D'ARMURE :	-2
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	6
TACO :	15
NB D'ATTAQUES :	3/2 ou selon la forme
DÉGÂTS/ATTAQUE :	1d12 (morsure de serpent), selon l'arme ou selon la forme
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Effectue ses jets de sauvegarde comme un guerrier de 10e niveau
RÉSISTANCE MAGIQUE :	10%
TAILLE :	M (1,95 m)
MORAL :	Sans peur (20)
VALEUR EN PX :	1.400
	Prêtre de l'ombre : 2.000

Ces créatures sont des potentiaires de Seth (le dieu égyptien). Dans leur forme naturelle, les suppôts ressemblent à des guerriers vêtus d'armures de plates écailleuses noires et portant des épées larges. On les prend parfois pour des aventuriers – et pourtant, ils sont loin d'être humains.

Les suppôts de Seth ont le pouvoir de se transformer en animal. Leur seconde forme est souvent celle d'un serpent géant, mais quelques-uns d'entre eux peuvent se changer en ours des cavernes, en crocodile géant, en hyène géante ou en scorpion géant. La transformation est complète ; elle s'applique aussi à leurs vêtements et à leurs armes, et ne laisse subsister aucune trace de leur forme humaine.

**COMBAT :** Les suppôts de Seth engagent généralement le combat sous leur forme humaine, à moins qu'ils ne soient déjà sous leur forme animale au moment où débutent les hostilités. Normalement, ils ne prennent leur forme animale qu'en cas d'absolue nécessité. La plupart d'entre eux préfèrent ne pas faire étalage de leurs capacités ; car la découverte de leurs pouvoirs remet en cause leur utilité pour Seth. Sous leur forme humaine, 25% d'entre eux utilisent des armes magiques fabriquées sur Baator – bien que ces armes ne possèdent jamais un enchantement supérieur à +2.

Si un combat tourne très mal, ou en cas de besoin absolu, les suppôts de Seth adoptent leur forme animale. La transformation dure moins d'un round, puisqu'elle n'est affectée que d'un modificateur d'initiative de 5. Ainsi, un personnage peut être en train de combattre un guerrier en armure durant un round, et se retrouver face à un serpent

géant au round suivant. La classe d'armure d'un suppôt transformé ne varie pas, puisque son armure fait partie intégrante de sa nouvelle forme, mais son nombre d'attaques et les dégâts qu'il cause dépendent de la forme adoptée :

FORME	DÉGÂTS
Ours des cavernes	1d8/1d8/1d12
Crocodile géant	3d6/2d10
Hyène géante	3d4*
Scorpion géant	1d10/1d10/1d4†
Serpent géant	1d12†

\* Un résultat de 20 indique que la hyène a refermé ses mâchoires autour de son adversaire. Celui-ci subit une pénalité de -2 sur tous ses jets d'initiative et d'attaque, et se déplace à la moitié de sa vitesse normale.

† Une victime touchée par la queue du scorpion ou les crocs du serpent doit effectuer un jet de sauvegarde contre le poison. Si elle le rate, elle meurt ; si elle le réussit, elle encaisse quand même 2d4 points de dégâts supplémentaires.

La forme du suppôt influence également les tactiques qu'il emploie. Les serpents géants se battent indépendamment les uns des autres, sans coordonner leurs attaques. Les ours géants sont des solitaires, mais possèdent une détermination effrayante. Les hyènes géantes se battent généralement en meute, concentrant leurs efforts sur une seule victime. Dans l'idéal, une d'entre elles referme ses crocs sur la cible pendant que les autres la mettent en pièces. Les scorpions et les crocodiles géants attaquent normalement en masse, bien qu'ils ne possèdent pas la coordination des hyènes.

Les suppôts de Seth, très dévoués à leur divinité, ne font jamais de test de moral et sont immunisés aux effets magiques qui engendrent la terreur ou le doute : *effroi*, *peur*, *assassin fantasmagique* et *doute*. Quelle que soit leur forme, ils effectuent leurs jets de sauvegarde comme des guerriers de 10<sup>e</sup> niveau. En cas d'attaque magique, ils n'effectuent de jet de sauvegarde que s'ils ont raté leur test de résistance à la magie (10%).

**HABITAT/SOCIÉTÉ :** Comme leur nom l'indique, les suppôts de Seth sont les agents du dieu maléfique Seth, ses potentiaires spéciaux. Ils étaient autrefois des suppliants originaires de Baator, auxquels Seth a conféré tous les pouvoirs nécessaires pour faire prévaloir sa volonté. Étant donnée leur origine, les suppôts ne peuvent ni être rappelés à la vie, ni être réincarnés, ni communiquer après leur mort. S'ils sont tués, leur essence se perd à jamais dans les brumes de l'oubli.

Bien que mauvais, Seth est un dieu loyal, qui ne détruit jamais un de ses potentiaires sur un caprice, comme pourraient le faire Juiblex ou n'importe laquelle des autres puissances chaotiques. En retour, il exige d'eux une loyauté absolue, qu'ils lui accordent volontairement. Les suppôts de Seth sont des fanatiques qui suivent les instructions reçues même s'ils doivent le payer au prix de leur existence. Ils



pensent que le plus petit caprice de Seth est plus important que toutes leurs vies réunies.

Néanmoins, les suppôts de Seth ne sont ni des imbéciles ni des automates, mais des êtres intelligents capables de stratégies sophistiquées, qui servent d'intermédiaires entre leur divinité et toutes les autres créatures du multivers. Ils commandent aux armées de Seth lorsque celui-ci participe à la Guerre Sanglante, surveillent ses suppliants et accomplissent sa volonté sur le Plan Primaire.

Ce sont d'implacables ennemis. Défier la volonté de Seth telle que la définissent ses prêtres, c'est s'attirer la mort à coup sûr – à moins de détruire chaque suppôt ayant connaissance de l'offense. Et se faire un ennemi d'un suppôt, c'est s'attirer la haine d'une secte entière d'adversaires mortels.

**ÉCOLOGIE :** Dans l'écologie perverse de Baator, les suppôts de Seth sont des prédateurs. Lorsqu'ils n'œuvrent pas pour l'accomplissement des volontés de Seth, ils volent les larves des baatezus pour augmenter leur propre nombre.

**PRÊTRES DE L'OMBRE :** Seth trouve généralement un suppôt possédant des capacités exceptionnelles sur 20 suppôts créés. Il l'élève alors au rang de *prêtre de l'ombre*.

En plus de leur capacité de transformation normale, les prêtres de l'ombre possèdent tous les pouvoirs cléricaux des prêtres de Seth. Ils ont un accès majeur aux sphères générale, astrale, combat, garde, nécromancie et convocation ; ainsi qu'un accès mineur aux sphères des soins et de protection. Ils peuvent mémoriser et lancer des sorts comme un prêtre de niveau 6 à 9 (1d4 +5). Ils possèdent également la capacité de porter des attaques sournoises comme un voleur (au même niveau que celui de lancement de sorts), et ils sont immunisés à tous les poisons et les gaz. Ils sont capables de commander aux morts-vivants s'ils réussissent une tentative pour repousser (avec un bonus de +2 tant qu'ils sont sur Baator).

Les prêtres de l'ombre sont le bras armé de Seth. Ils punissent tous les suppôts assez bornés pour s'opposer à lui, et mènent des armées entières au combat contre ses ennemis. Seth les envoie souvent dans d'autres plans pour punir les aventuriers qui l'ont offensé.

*Suppôt à un stade de transformation avancé*







CLIMAT/TERRAIN :	Ciel/Plan Élémentaire de l'Air
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Inconnu
INTELLIGENCE :	Non
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Chaotique neutre

NOMBRE :	1
CLASSE D'ARMURE :	0
DÉPLACEMENT :	15
DÉS DE VIE :	2 +2
TACO :	19
NB D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS/ATTAQUE :	Voir ci-dessous
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Aucune
TAILLE :	Variable
MORAL :	Champion (16)
VALEUR EN PX :	270

Les rares personnes ayant déjà vu des vortex les ont pris pour des tourbillons miniatures, de petits diables de poussière de la taille d'un pichet. Ce qu'ils ont vu n'était pas le vortex lui-même, mais l'air enroulé autour de lui telle une seconde peau. Dispersez l'élément aérien, faites stopper le mouvement et vous distinguerez une petite sphère de la taille d'une balle d'enfant et de la couleur du brouillard glacé. Tel est véritablement le vortex.

Est-il vivant ? Qui sait ? Il ne possède pas d'yeux, pas de bouche, pas de trait permettant de supposer qu'il

est esprit. Il ne montre aucun signe d'intelligence ou de conscience. Il se contente de tourbillonner comme un sublime derviche. Peut-être rêve-t-il de la giration infinie des mondes. Ou peut-être est-il simplement un amas d'énergie dépourvu d'esprit.

**COMBAT :** Un vortex représente une bien plus grande menace que sa petite taille ne pourrait le laisser supposer. Il est loin d'être maléfique – de fait, il semble aveugle à la présence des autres ; mais cette cécité le rend dangereux. Les lignes droites lui sont inconnues, et lorsqu'il se déplace il change de direction rapidement et sans logique apparente. Ses errances aléatoires lui donnent une probabilité de toucher n'importe quelle créature se trouvant dans un rayon de 1,50 mètre. En cas de cibles multiples, le MD doit déterminer au hasard laquelle est touchée.

Un vortex s'enroule autour d'une cible en effectuant un jet d'attaque. La cible ne bénéficie pas de son bonus d'armure, mais seulement de sa CA naturelle et de son éventuel bonus de Dextérité. Si le vortex la touche et qu'elle est de taille humaine ou inférieure, il s'enroule autour d'elle (il n'enveloppe que partiellement les créatures d'une taille supérieure à celle d'un homme). Tout personnage pris au centre d'un vortex ne subit pas de dégâts immédiats, mais commence à tourbillonner à l'intérieur du cône d'air.

Il y reste généralement prisonnier jusqu'à ce que le vortex soit tué. Une fois le premier round écoulé, il subit 1d3 points de dégâts par round. Il y a également une probabilité cumulative de 5% par round pour qu'il soit tué par un courant particulièrement violent ou par une collision avec un objet solide.

Si la cible est trop grande et ne se fait que partiellement envelopper, le vortex ne lui inflige aucun dégât. Toutefois, il l'empêche d'agir pendant 1d4 rounds, car elle doit mobiliser toute son attention pour conserver son équilibre au cœur du mini cyclone. Les créatures de taille énorme ou supérieure ne sont pas affectées du tout par les attaques d'un vortex.

Une victime emprisonnée à l'intérieur du tourbillon ne peut pas se libérer sans un quelconque point d'ancrage extérieur (la main d'un compagnon ou la branche d'un arbre, par exemple). Elle doit réussir un jet d'attaque avec une pénalité de -4 pour saisir sa prise, puis un jet de barreaux & herses pour se libérer du vortex.

Elle peut également tenter de tuer ce dernier afin de mettre un terme à son mouvement. Dans ce cas, elle ne peut utiliser qu'une arme de petite taille (dague, par exemple), à l'exclusion de tout sort, parchemin ou potion, et de la plupart des objets magiques. Elle effectue ses jets d'attaque avec une pénalité de -2. Les créatures se trouvant à l'extérieur du vortex peuvent également tenter de tuer celui-ci en l'attaquant sans pénalité ; mais si elles ratent leur coup, elles doivent effectuer un second jet d'attaque pour voir si elles n'ont pas accidentellement touché la victime.

Un vortex ne peut emprisonner qu'une seule victime à la fois. S'il touche une seconde cible, il doit effectuer un autre jet d'attaque dans les conditions décrites plus haut ; et s'il le réussit, il "recrache" sa première victime pour s'enrouler (si possible) autour de la nouvelle.

La petite taille et la vitesse du vortex le rendent difficile à atteindre – d'où sa CA assez basse.

**HABITAT/SOCIÉTÉ :** On peut dire en toute certitude que les vortex trouvent leur origine dans le Plan Élémentaire de l'Air ; mais sont-ils vivants ? Certains prétendent que ces pestes ne sont rien d'autres que des bulles de force élémentaire qui transportent en elles toute l'énergie de leur plan. Après tout, les vortex ne mangent rien de visible, ne se reproduisent pas ni n'augmentent leur nombre d'une quelconque façon.

Pas du tout, déclarent les autres, qui pensent que les vortex sont les rejetons du plan lui-même, libérés pour créer leur propre foyer. Ces sages arguent du fait qu'il s'agit de l'acte d'un parent ingrat, comme Chronos qui dévorait ses enfants – car le plan sait sûrement que les vortex ne peuvent que mourir dans le vide. Pour d'autres encore, c'est un acte de foi inabouti, à travers lequel l'impossible est généré et se répand.

Il est plus pragmatique de considérer la façon dont les vortex s'échappent de la prison étherée qui retient leur plan dans les régions intérieures. Le secret pourrait bien se trouver dans le tourbillon de derviche qu'ils produisent et qui leur permettrait de trouer la trame des plans. En théorie, si on tourbillonne constamment et de façon parfaite, on pourrait soudainement ne plus être là, mais ici.

**ÉCOLOGIE :** On ne pourra pas comprendre d'où viennent ces choses tant qu'on n'aura pas déterminé si elles sont d'énergie ou de vie. Il est en tout cas certains qu'on ne peut les convoquer.



Un sage observant  
un vortex mort



# YUGOLOTH MINEUR —



CLIMAT/TERRAIN :	Plans Inférieurs
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Quelconque
INTELLIGENCE :	Exceptionnelle
TRÉSOR :	I
ALIGNEMENT :	Neutre mauvais

NOMBRE :	1
CLASSE D'ARMURE :	-1
DÉPLACEMENT :	18
DÉS DE VIE :	10 + 20 pv
TACO :	11
Nb d'attaques :	1
DÉGATS/ATTAQUE :	2d4
ATTAQUES SPÉCIALES :	Regard inspirant la terreur
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE MAGIQUE :	80% aux sorts de 1 <sup>er</sup> niveau
TAILLE :	M (1,50 m)
MORAL :	Champion (15)
VALEUR EN PX :	7.000

Les marraenoloths sont un type spécial de yugoloth. Ces humanoïdes minces, à la peau grise et aux yeux pâles, sont faciles à identifier avec leur visage squelettique, leur sombre robe à capuchon et la lueur rouge qui brille dans leur regard lorsqu'ils sont en colère. Comme tous les yugoloths, ce sont des mercenaires froids et sans scrupules. Ils pratiquent la télépathie et maintiennent un contact mental perpétuel avec tous les autres membres de leur race ; de plus, ils parlent tous les langages existants.

**COMBAT :** Les marraenoloths possèdent toutes les capacités communes à l'ensemble des yugoloths, plus les pouvoirs suivants qu'ils peuvent utiliser à volonté : *apparence altérée, animation des morts, contamination, charme-personne, force fantasmagique majeure, flammes et téléportation sans erreur*. De plus, ils peuvent ouvrir un portail permettant de faire venir 1d6 hydroloths (75% de chances de réussite) en cas de besoin.

Ces yugoloths ne sont pas de grands guerriers, et n'attaquent qu'à l'aide de leurs griffes osseuses. Lorsqu'ils sont en colère, leurs yeux dégagent une lueur rouge brillante ; toute créature confrontée à cet horrible regard doit effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts ; si elle le rate, elle est affectée comme par un sort de *terreur*. Dans la plupart des cas, les marraenoloths préfèrent ensuite convoquer des hydroloths afin que ceux-ci se battent à leur place.

Les marraenoloths possèdent une résistance à la magie de 80% vis-à-vis des sorts de 1<sup>er</sup> niveau. Cette résistance



# MARRAENOLOTH

diminue de 5% par niveau de sort ; ainsi, elle n'est plus que de 50% contre un sort de 7<sup>e</sup> niveau. Les marraenoloths sont immunisés à l'acide, au feu, au poison, et ils n'encaissent que la moitié des dégâts des gaz. Leur plus grande faiblesse est le froid : toutes les attaques basées dessus leur infligent des dégâts doubles.

**HABITAT/SOCIÉTÉ :** Les marraenoloths sont des yugoloths uniques en leur genre, puisqu'ils ont une occupation définie : conduire les petites embarcations qui naviguent sur les eaux noires du Styx. Contrairement à la plupart des autres fiélons, ils peuvent passer d'un plan à l'autre sans provoquer la suspicion des observateurs. Ce sont des passeurs, et des passeurs seulement. Les autres fiélons aimeraient les corrompre pour les pousser à espionner leurs ennemis dans la Guerre Sanglante ; mais les marraenoloths ne se sentent concernés que par leurs passagers.

Les marraenoloths possèdent une compréhension innée des courbes et des sinuosités du Styx, de sorte qu'ils ne s'y perdent jamais (à moins qu'ils ne choisissent de le faire). Ils peuvent également amener leurs embarcations dans le Plan Astral et jusqu'aux frontières du Plan Primaire. Ils ne peuvent pénétrer dans ce dernier qu'à condition de laisser leur embarcation derrière eux. Mais un marraenoloth sans bateau est perdu et inutile, de sorte que ces créatures répugnent à s'aventurer loin du leur. Il arrive néanmoins qu'elles soient convoquées ou envoyées dans le Plan Primaire, pour transporter un être depuis ou jusqu'aux Plans Inférieurs (en utilisant une forme spéciale de *changement de plan* qui ne fonctionne que dans ce cas précis).

Les marraenoloths transportent des passagers mais jamais de marchandises, et exigent toujours le paiement immédiat de leurs services (les fiélons majeurs peuvent malgré tout les forcer à les servir sans condition). Ils peuvent par exemple réclamer un objet magique, un sac de 10 pièces de platine ou deux gemmes d'une valeur minimale de 50 po. S'il n'est pas payé d'avance, un marraenoloth tente d'empêcher son client de poser le pied sur son bateau, puis se téléporte avec ce dernier à la première opportunité.

Même si le marraenoloth est payé, il y a 15% de chances pour qu'il trahisse son passager, soit en

l'emmenant jusqu'à un autre plan ou un autre endroit que désiré (dans 85% des cas), soit en le conduisant droit dans une embuscade (dans les 15% de cas restants). Cette probabilité de trahison diminue de 5% par paiement supplémentaire effectué par le passager (voir la liste ci-dessus).

Tous les marraenoloths étant en contact permanent les uns avec les autres, ils savent immédiatement si une personne donnée a roulé ou blessé l'un des leurs. Ils ne se viennent pas en aide mutuellement, mais notent l'identité de l'agresseur. Si celui-ci fait de nouveau appel à l'un d'entre eux, il devra payer plus cher et courra plus de risque de se faire trahir. Il ne pourra rentrer dans les bonnes grâces de tous les marraenoloths qu'en effectuant un sacrifice approprié (dont la nature est laissée à l'appréciation du MD : gemmes rares ou objets magiques uniques, accompagnés d'un cérémonial convaincant et de plates excuses, par exemple).

**ÉCOLOGIE :** Les marraenoloths sont parmi les plus neutres des yugoloths ; ils n'existent que pour empocher leur rétribution et rien d'autre. Ils se tiennent à l'écart de la politique de la Guerre Sanglante. Leurs talents étant précieux à la fois pour les tanar'ris et les baatezuz, les autres fiélons tolèrent cette neutralité. Même si les seigneurs infernaux aimeraient se les mettre dans la poche, ils comprennent que les marraenoloths n'effectueraient plus leur travail convenablement si tel était le cas. Un marraenoloth sans bateau n'ayant guère de valeur, même en tant que fantassin dans la Guerre Sanglante, personne n'a encore tenté de prendre le contrôle de cette espèce. Néanmoins, il se peut que certains de ses membres servent sans le vouloir de pions aux subtils tanar'ris et baatezuz.





# PLANESCAPE

CADRE DE CAMPAGNE

## GLOIRE ? MAJESTÉ ? VOUS N'EN CONNAISSEZ PAS ENCORE LE SOL+IF !

Découvrez le multivers ! Pénétrez dans des univers infinis, d'une variété infinie, dans des mondes au-delà des mondes de AD&D<sup>®</sup> ordinaires. Explorez Sigil, la Cité des Portes. Elle contient des portails qui mènent à toutes les strates de tous les plans. Il vous faudra seulement la bonne clef, plus ce que contient cette boîte...

- ❖ **MANUEL DES PLANS POUR LE JOUEUR** : une introduction de 32 pages qui permet aux MD<sup>™</sup> comme aux joueurs de saisir le schéma global du multivers.
- ❖ **GUIDE DES PLANS POUR LE MD<sup>™</sup>** : 64 pages d'informations indispensables pour le maître de jeu uniquement.
- ❖ **SIGIL ET L'OUTRE+ERRE** : un guide de 32 pages consacré à Sigil et au plan qui l'entoure. Le point de départ idéal pour des aventures planaires. Depuis Sigil, tous les Plans Extérieurs peuvent être visités par les explorateurs vétérans comme par les novices.
- ❖ **SUPPLÉMENT MONSTRUEUX** : un livret tout en couleurs de 32 pages, au format de BESTIAIRE MONSTRUEUX<sup>™</sup>.
- ❖ Quatre cartes format poster décrivant les plans.
- ❖ Un écran du MD en quatre volets conçu spécifiquement pour les campagnes planaires.

Jusqu'ici, seuls les plus puissants des magiciens pouvaient accéder à la magnificence du multivers. Mais ce monopole vient de tomber ! Les distances inimaginables et les obstacles insurmontables que seul les grands pouvaient rêver de franchir sont maintenant lettre morte. Désormais, même le plus faible des aventuriers peut pénétrer dans les plans — quant à y survivre longtemps, c'est une autre histoire...

Ouvre tes quinquets, bige ! Puissances, potentiaires, planaires, suppliants et monstres fabuleux attendent juste derrière le portail. Traverse-le, et prends part à l'excitation que procurent les aventures de PLANESCAPE<sup>™</sup> !

Édité par JEUX DESCARTES sous licence de TSR Inc.  
prix 272 F - réf 2600F - ISBN : 2-7408-0153-X



9 782740 801536

TSR, Inc.  
201 Sheridan Springs Rd.  
Lake Geneva  
WI 53147  
U.S.A.



TSR Ltd.  
120 Church End  
Cherry Hinton  
Cambridge CB1 3LB  
United Kingdom

AD&D, BESTIAIRE MONSTRUEUX, PLANESCAPE, MD et le logo TSR sont des marques déposées appartenant à TSR Inc.  
© 1994, 1996 TSR Inc. Tous droits réservés.

